INSTRUCTION MANUAL

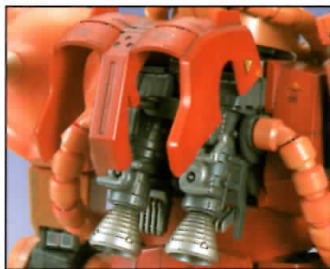
MS-06S ZAKU II

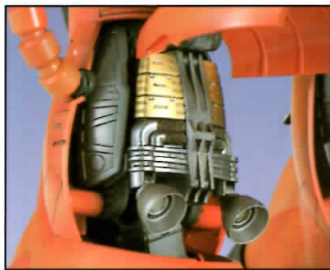
M.S Machinery [機体解説]

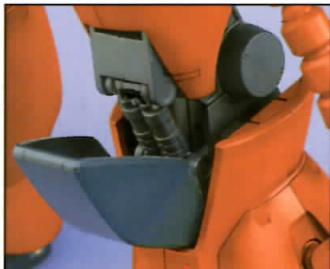
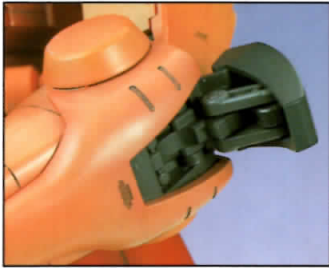
FULL HATCH OPEN

MS-06Sでは、機体の外観のみならず内部メカニズムも可能な限り再現しました。完成後もメインテナンスハッチ等の開閉が可能（フルハッチオープン）で、内部メカ部分、熱核反応炉、バーニアノズルが露出します。内部メカニズムも単なるディテールの再現だけでなく、パーツごとの機能も再現。動力パイプは密巻きスプリングを芯に多節構造で再現。各部アーマー類の内側を彫刻でモールディングしました。

HEAD PARTS [頭部]

頭部カバー部は開閉の選択が可能。内部にはセンサーで構成されたリアルなメカを再現。また、カメラアイ（目）は発光ダイオードとボタン電池の使用で光らせることができ、後頭部のレバーで左右にスイング。

BODY MODULE [胴体]

他のパーツ同様に装甲を外して内部メカを見る事が可能。核融合ジェネレーターを再現。動力パイプは密巻きスプリングを芯に多節構造で再現しフレキシブルな可動が可能。

COCKPIT [コクピット]

コクピット周りのメカ部分をリアル再現。コクピットハッチの開閉が可能。"赤い彗星"シャア・アズナブルのフィギュアが付属。

ARM UNIT [腕部]

腕部カバー部は開閉式。内部にはメカニカル感をイメージさせるアクチュエーター、アポジモーター、ダンパー機構を含む可動式内部骨格を再現。肘の関節は外観装甲の一部がスライドして可動範囲を拡大できます。

MANIPULATOR [手部]

多色成形で指の各関節部分が可動し武装等を確実にホールド。指関節の独立した可動による表情豊かな表現が可能。

BACK PACK [バックパック]

バックパックカバーを外すと、主動力炉である小型核融合炉等の内部メカニズムが露出。F型に比べて大幅に機動性の向上が計られているバーニアスラスターなどを再現。

LEG UNIT [脚部]

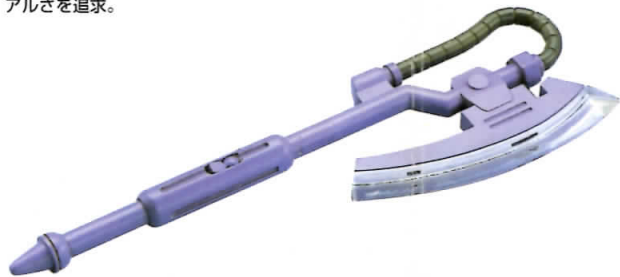
サブスラスター部は専用ポリパーツの採用によりスムーズに開閉。機能向上を行ったバーニアスラスターに新設計のユニットを採用。又、それにより増加されたプロペラントも再現。

LEG UNIT [脚部]

腕部同様ダンパー機構を含む可動式内部骨格を再現。股・膝・足首の可動にシンクロして各部のシリンダーが伸縮。足首は爪先と踵でそれぞれ独立して可動し、これまでにない接地性の高いものになっている。各部ダンパーのロッド部分はメッキで再現。動力パイプは密巻きスプリングを芯に多節構造で再現しフレキシブルな可動を実現。

WEAPONS

HEAT HAWK Type5 [ヒートホーク]

ザクの一般的な白兵戦用の武器、ヒートホークを再現。赤熱化し、敵の機体を溶断するブレード部分にはクリアーパーツを採用し、より武器としてのリアルさを追求。

ZMP-50D/120mm [ザクマシンガン]

一年戦争の初期に多用された、ザクの最も一般的な携行武装、通称ザク
フォアグリップの可動により様々なポーズに対応。

nery [機体解説]

可能な限り再現しました。完成後もメインテナンスハッチ等の開閉が可能（フルハ
アノズルが露出します。内部メカニズムも単なるディテールの再現だけでなく、パ
を芯に多節構造で再現。各部アーマー類の内側を彫刻でモールディングしました。

RTS [頭部]
部は開閉の選
内部にはセン
されたリアル
現。また、カ
用）は発光ダ
ボタン電池の
せることがで
のレバーで左
す。

BACK PACK
[バックパック]
バックパックカバーを外すと、主動力炉である小型核融合炉等の内部メカニズムが露出。F型に比べて大幅に機動性の向上が計られているバーニアスラスターなどを再現。

DULE[胴体]
同様に装甲を
メカを見る事
融合ジェネレ
現。動力パイ
スプリングを
造で再現しフ
な可動が可

LEG UNIT [脚部]
サブスラスター部は専用ポリパーツの採用によりスムーズに開閉。機能向上を行ったバーニアスラスターに新設計のユニットを採用。又、それにより増加されたプロペラントも再現。

コクピット]
周りのメカ部
再現。コクピ
の開閉が可
星"シャア・
のフィギュア

LEG UNIT [脚部]
腕部同様ダンパー機構を含む可動式内部骨格を再現。股・膝・足首の可動にシンクロして各部のシリンダーが伸縮。足首は爪先と踵でそれぞれ独立して可動し、これまでにない接地性の高いものになっている。各部ダンパーのロッド部分はメッキで再現。動力パイプは密巻きスプリングを芯に多節構造で再現しフレキシブルな可動を実現。

T [腕部]
部は開閉式。
カニカル感を
せるアクチュ
アポジモータ
ー機構を含む
骨格を再現。
外観装甲の一
ドして可動範
きます。

TOR [手部]
指の各関節部
式装等を確実
、指関節の独
による表情豊
可能。

赤熱化し、敵の機体
より武器としてのリ

ZMP-50D/120mm[ザクマシンガン]
一年戦争の初期に多用された、ザクの最も一般的な携行武装、通称ザクマシンガンを細部までリアルに再現。サイトスコープ、フォアグリップの可動により様々なポーズに対応。

MS-06S［機体特徴］

ザクⅡのF型をベースとして、徹底的な性能向上を行ったS型は、「赤い彗星のシャア」が駆ったことで一年戦争初期の傑作機として知られている。外観上はF型と同じであっても背部や脚部のバーニアスラスターなどに新設計のユニットを採用するなど、内装される各種部品は特殊なものが多く、装甲材の組成や構造もより改善されている。

INNER FRAME

MS-06Sでは、装甲の取り外しが可能。両腕、両足部にダンパー機構を含む可動式内部骨格を再現。腕部、脚部は腕、脚の動きにシンクロして各部シリンダーが可動。

MS-06S 赤い彗星

ルウム戦役：ザク部隊

宇宙世紀0079年1月3日。宇宙植民都市サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦政府に独立戦争を挑んできた。

公国軍は巨大な人型兵器モビルスーツ（以下、MS※1）を投入し、宣戦布告と同時に地球周辺のラグランジュポイントに浮かぶ7つの宇宙植民都市のうち、サイド1、2、4を襲撃した。さらに、後に人類史上最悪の蛮行と断じられるコロニー落とし「ブリティッシュ作戦※2」を敢行し、地球にも甚大な被害をもたらした（この戦闘を「一週間戦争※3」と呼ぶ）。

MSは、このコロニー落としのための作業でも活躍した。コロニーの軌道を変更するための核パルスエンジンの取りつけや周辺空域の防衛、さらに、作業艦艇の護衛など、その汎用性を遺憾なく発揮したのである。

同年1月15日。サイド5の宙域において後に「ルウム戦役※4」と呼ばれる連邦艦隊との大規模な空間戦闘が行われたが、ミノフスキー粒子（以下、M粒子※5）が散布された空間では、レーダーなどによる電子戦が不可能となってしまうため、大艦巨砲主義に陥り、電子戦以外の戦術を想定していなかった連邦軍の宇宙艦隊は次々と葬り去られていった。この時代、宇宙世紀においては、目視戦闘が可能なMSが圧倒的に有利だったのである。

連邦軍はこの戦闘によって、ようやくMSの脅威をはっきりと認識した。さらに、MSという兵器の登場は、マンパワーが戦闘を左右する時代が再び訪れたことを告げるものだった。MSは、ボタンの押し合いだったこの時代の戦争に、エースパイロットという古式ゆかしい存在を呼び戻し、クローズアップしたのである。そして、彼らの功績を象徴するのが、オリジナルのパーソナルカラーに塗装された高性能機であり、大戦初期における、その代表的な機体こそが、MS－06Sだったのである。

特に大規模な艦隊戦となった「ルウム戦役」においては、5隻の戦艦を一瞬にして撃沈した「赤い彗星のシャア※6」や、連邦軍宇宙艦隊司令レビル将軍を捕虜とした「黒い三連星※7」などが敵味方問わず注目を集め、MSの兵器としての性能の評価はもとより、作戦室のひな壇で指図するだけの指揮官ではなく、最前線で愛機を駆る「英雄」が復権を果たしたのだということもできるだろう。

まさしく「ザク」は、時代を象徴する兵器であり、そして時代を塗り替えた「英雄」そのものだった。その中でもいっそう強く、綺羅星のごとき光を放っているのが、開戦当初、数多くのエースパイロットが駆って戦場を駆け抜けたMS－06Sなのである。

ジオン公国が開発したMSは、非常に短期間のうちに、既存の兵器体系を塗り替えてしまった。それは、あらゆる作業に投入できるという汎用性もさることながら、機動兵器としての圧倒的な優秀さが、一年戦争という歴史の変換期に、時勢を得て登場したという共時性も無視することはできないだろう。無論、これらの機体を駆るパイロットたちの技能も無視できないことは言うまでもないが、いかなる技術も、それを扱う人間がいなければ活用されることがないように、彼らもまた、MSという時代を象徴する兵器の出現なしには、その存在を世にしらしめることはなかっただろう。

ミノフスキー物理学を応用した小型核融合炉の開発成功を受けて、ミノフスキー粒子散布による電子戦の無効化を想定した公国軍技術部は、0073年の第1号

再塗装されるS型ザク

用語解説

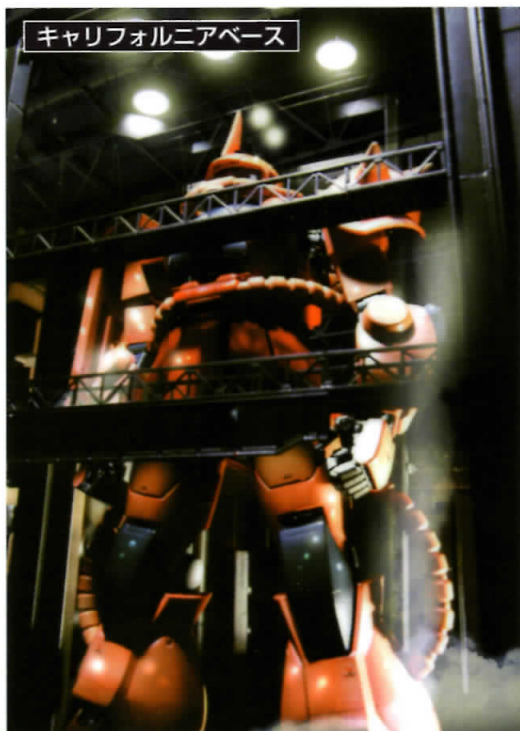
※1　MS＝モビルスーツ
モビルスーツとは、巨大な人型汎用機動兵器のこと。
（Mobile Space UtilityInstruments Tactical＝機動戦術汎用宇宙機器）を略してMOBILE SUITと呼称される。ジオン公国が開発したMSは、連邦と公国の圧倒的な物量差を覆すほどの戦果をあげ、砲撃戦を中軸に据えた連邦軍宇宙艦隊の戦略をことごとく打ち砕いた。目視戦闘を可能とするMSは、電子戦という近代的な戦術を過去の遺物とした。

※2　ブリティッシュ作戦
一年戦争においてジオン公国軍が展開したコロニー落とし作戦のこと。コロニーの減速作業にはザクが大量に投入され、電撃的な作戦の遂行を可能とした。この作戦のせいで地球環境が激変し、地上に居住する多くの市民が死に至った。

※3　一週間戦争
宇宙世紀0079年1月3日から1月10日までの期間に行われた戦闘のことを特にこう呼ぶ。
公国軍は、宣戦布告と同時にサイド1、2、4を奇襲。NBC（核、生物、化学）兵器の無差別投入によって、コロニー市民を虐殺。「ブリティッシュ作戦」もこの期間中に敢行された。

※4　ルウム戦役
サイド5（別名ルウム）の宙域で展開された史上最大規模の艦隊戦。連邦軍は一週間戦争の過ちを繰り返すことなく、全軍でこの防衛にあたった。しかし、公国軍が開発したMSの威力の前に連邦艦隊は壊滅。しかし、公国軍の損害も甚大であり、コロニー落としの再現は辛くも防がれた。この戦いの後、戦時協定として南極条約が締結された。

※5　ミノフスキー粒子
この粒子は公国の物理学者T・Y・ミノフスキーによる仮想粒子で、数年にわたる研究の結果、その存在が立証された。この粒子は静止質量がほとんどゼロで、＋か－の電荷を持ち、不可視のフィールドを形成して、ある範囲の電磁波（マイクロ波から超長波）の伝播を阻害する。この効果と粒子の利用技術の確立によって、超長距離間の電子戦は無効となり、近代戦の様相は一変することになる。

HISTORICAL FACT

機（MS－01の形式ナンバーおよびMSという呼称を初めて与えられたのもこの機体）の完成を期に、MSは実際的な兵器としての進化を始めた。年内にはMSに搭載可能なサイズの核融合炉も開発され、0074年2月には、MS－05が完成し「ザク」という呼称を与えられている。

公国軍は、ザクの成功によって新たな戦術を手に入れ、それはまた新たな戦略を生んでいった。完成間もない数十機のMS－05は、まずパイロットの養成に供され、その後一個師団を編成するのに十分な機体数が生産された。実際、教導機動大隊の編成もこの時期だったと示す資料もある。機動兵器による部隊の成立は、宇宙時代の転換をも意味していた。そしてMSは、0076年から始まった局地戦用MS開発計画によって、新たな進化を始めることとなった。

MS-06は0078年1月からAタイプの量産が始まったが、並行して各種のバリエーションも研究されていた。Aタイプの量産はかなり早い時期に終了し、生産の中心はC型を経て、より実戦的なF型へ移行していった。

「赤い彗星のシャア」が駆ったことで一年戦争※8初期の傑作機として知られるMS－06Sは、基本的にはMS－06ザクⅡのバリエーションとして認識されているが、実際には別の機体であると言っても過言ではない。とはいえ、後に登場する06Rタイプほどの設計変更を受けているわけではない。言わば、市販車がレースカー並みのチューンナップを受けているようなものである。そのため、操作性を重視したF型に比べ、大幅な機動性向上が計られている半面、かなり扱いにくい機体となっているらしい。外観上は、F型とほとんど変わっていないように見受けられるが、内装される各種部品は特殊なものが多く、一年戦争中～後期に活躍した高機動型のR系の機体に移行する寸前の機体であるということもできる。

一年戦争が本格化する以前の「ザク」は、機能よりも生産性の向上を重視する傾向があったため、エクステリアの大規模な変更は実行しにくく、S型はその制約の中で最大限にチューンされた、次世代機との中間に位置する機体であると言うことができる。実際には、0076年に局地戦用MS※9の開発が開始された時点で試案が提出されていた高機動のR型の設計思想に基づいた機体をF型の設備で生産するという、先行試作型とでも呼べる機体であり、機動性向上のための技術開発の実戦投入試験機としての側面を持つ機体なのである。カタログデータとしては、バーニアスラスターの出力向上が計られているだけといわれるが、実際にはそれだけでも非常に困難な技術的課題が山積していることは言うまでもないだろう。

MS－06Sは、0078年1月から06A型の量産が始まった時期から少し遅れて生産が開始された。当時の公国の事情としては、大規模な戦略を展開するにあた

って、一機でも多くのザクを必要としていたからだ。

だからといって高性能機の開発が頓挫していたわけではない。機能向上を求める声はベテランパイロットを中心に広がっていたし、技術陣も高性能機の開発を提言していた。軍首脳部もまた、その必要性を感じていたのである。0075年の5月以降、05系の生産がA型からB型に移行したのも、パイロットの技能を活かすための性能向上を実現するためであったし、MSの戦略的な価値を高めるためにもさらなる高性能化は必須だったのである。

実際問題として、生産性を維持しつつ性能も向上させるという困難な課題を解決するため、公国軍の技術陣は画期的な方法を採用した。それは、標準的な機体の生産と並行して試作機を開発するという方法であった。公国軍はよく場当たり的な改造機をその都度調達していたように言われることもあるが、実際の開発計画は常に先見性を持っていたことがこれで明らかとなるだろう。

このことは、運用面でも如実に証明されている。S型は、F型と90%以上の部品共有率を持っており、F型の運用設備をほぼそのまま流用することができたのである。これは、補給やメインテナンスの面からも非常に歓迎された。F型は簡単な改装で空間戦闘にも重力下戦闘にも対応することができた。例えば、宇宙空間での追撃対象が地球に降下した場合であっても、引き続き任務を継続することが可能だったのである。つまり、同じ施設でS型を同様に改装することも可能だったのである。このことは、地球上におけるMSの運用面で多大な恩恵をもたらしたと言われている。

用語解説

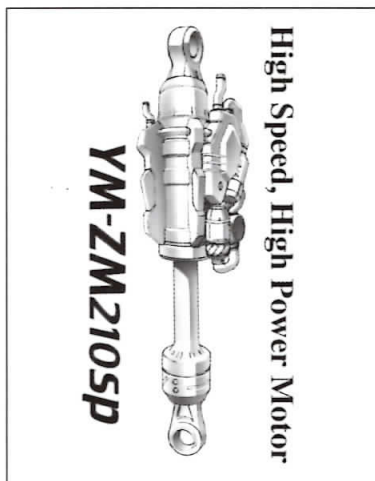
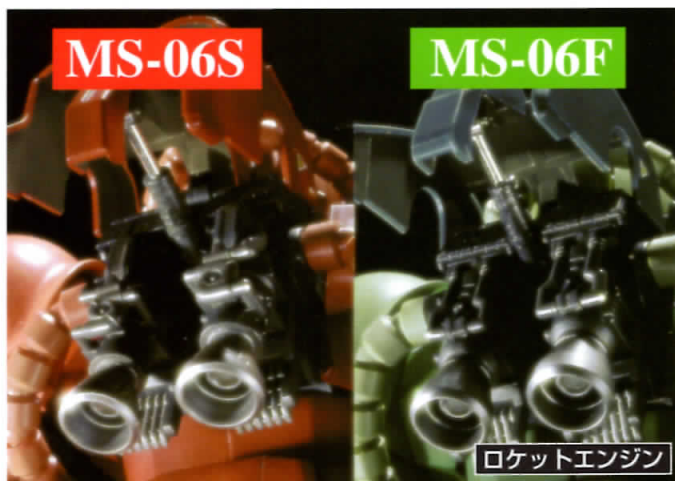
※6　赤い彗星のシャア
宇宙攻撃軍所属のエースパイロット。階級は少佐（当時）。高速での一撃離脱戦法が得意で、ルウム戦役では5隻の戦艦を撃沈し、愛用のMSの機体色から「赤い彗星」との異名をとる。彼の駆るザクは、"通常の3倍のスピード"であると畏れられた。

※7　黒い三連星
正式名称は突撃機動軍第一師団MS大隊司令部付き特務小隊。ガイア、オルテガ、マッシュら3人のチームで、MSによる連携技「ジェット・ストリーム・アタック」を駆使する。ルウム戦役において連邦軍のレビル将軍を捕虜とした。

※8　一年戦争
ジオン公国が地球連邦政府に対して挑んだ独立戦争のこと。宣戦布告から一カ月あまりの戦いで、当時110億の総人口の約半数が失われた。宣戦布告と同時にサイド1、2、4をNBC（核、生物、化学）兵器などで奇襲した公国軍は、サイド2の軌道からコロニーを一基離脱させ、地球へ落下させた。
宇宙世紀0079年1月3日の勃発から終結までおよそ一年かかったことからこう呼ばれる

※9　局地戦用MS
0075年に大型降下カプセルの運用を前提としたムサイ級が就航し、重力下および局地戦に対応したMSの開発が検討され始めた。MSが巨大な人型兵器であるということは、基本的に歩兵が赴ける環境であればどこにでも投入できると言うことを意味する。公国軍の戦略に、地上侵攻という選択肢が生まれた段階で、MSを地上のあまねく領域に展開させようと言う発想は、ごく自然なものだろう。

ディテール

High Speed, High Power Motor
YM-ZM210sp

0076年に開始された局地戦用MSの開発は、あらゆる環境に対応するために無数のシミュレーションを展開した。この時期の技術開発や理論の積み重ねが06系の機体を開発する上での土壌となっていった。そして、標準的な機体を基本として、あらゆる戦略に対応可能な汎用性を持つ機体設計（戦術のみならず、開発計画におけるベースとしても使用可能な設計）を行う必要があることが判明したのである。MS−06ザクⅡは、その要請に応えて開発された機体だったのだ。

例えば、06系の特徴である「動力伝達パイプ※10の露出」だが、これが露出しているということは、それらの整備性が向上していると言うことであり、ひいては周辺機器の換装も容易であることを示している。そしてS型は、このタイプ（いわゆるF型）を基本として、最大限の性能向上を行った機体なのである。

S型の実戦配備は、0078年の後半に集中しており、主に指揮官クラスの錬度の高いパイロットを対象として配備されていった。最終的な生産数は百機程度と言われ、時期的には0079年1月の開戦当初からルウム戦役に至り、南極条約※11締結までの期間に目覚ましい戦果をあげている。

F型をベースとして徹底的な機能向上を行ったS型は、背部や脚部のバーニアスラスターなどに新設計のユニットを採用しているため、必要とされるプロペラントが増加しており、それらの空間を確保するため、各種のオート機能などを統括制御する各部のパーツが排除されている。

無論、それに代わる装置と置換され、新設計のユニットに対応して装甲形状にも多少の手直しが施されているため稼働に支障はなく、逆に、熟練者には不要な多くのリミッターをオフラインにできたことで、極端な言い方をすれば、機体の構造限界まで機能させることができるようになったわけで、十分な技能を持った者たちにはすこぶる評判が良かったという。

S型に施された改装は、基本的に各部のユニット規格を維持したままの高性能化であった。そのため、部品単位で歩留まりのよいものが厳選され、各部に実装されている。そのせいか、予備の調達が困難ではあったものの、そのほぼすべての部品がF型のもので代用できたため、運用面での支障はほとんどなかったと言われている。

この機体には、F型と同等のヘッドモジュールが使用されているが、指揮官機としての通信機能や索敵能力などの向上のため、アンテナ基部の構造などに変更が加えられている。ただし、強行偵察などの任務に特化された機体ではないため、出力の強化と、受信した情報の解析能力が向上している程度だと言われている。ことに、S型の機体は、中隊長以上の熟練パイロットに供給されることが多かったため、この頭部マルチブレードアンテナが、ひいてはS型の特徴として取りざたされることも多い。実際、小隊単位で行動するMS編隊には、かなりの頻度で“アンテナ付き”が含まれていることもあり、前線においては、事実上“隊長マーク”として機能していたようだ。無論、それは運用するパイロットにとっても同様であり、ボディカラーと同様、いわゆる「気の遣いどころ」でもあったという。事実、機能面ではほとんど差がないにも関わらず、いくつかのバリエーションも存在していた。

外部映像認識装置と、各種の複合センサーによって構成されているモノアイは、その光学装置の研磨などの工程で、グラモニカ社の技術主任が自ら磨きあげた逸品が使用されているという噂もあった。これは、公国製MSの特徴ともいえる端末だが、いわゆる光学的な撮像能力だけでなく、広範囲の電磁波を感知できる上、アクティブセンサーとしても使うことができた。また、機能的にはレーザー通信※12のための送受信システムも組み込まれているため、実用面でもフォーカスの精度や分解能力など、純粋に光学的な要素は、無視できない要素としてブラッシュアップされたようだ。

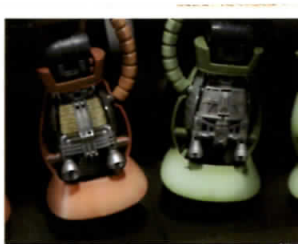
用語解説

※10　動力伝達パイプ
ジェネレーターで発生するエネルギーと流体パルスを機体各部に供給する装備。それまでに開発されていたMSは、機体内に装備していた。そのため機体容積に余裕がなく取り回しも複雑なため、メインテナンスや性能向上が困難だった。MS−06は、この装備をあえて露出させることで、機体性能を向上させることに成功したのである。

※11　南極条約
0079年1月31日に両軍によって締結された戦時条約で、特定の兵器の使用制限や捕虜の処遇などを規定するものだった。中立のサイド6を仲介として連邦軍の南極基地において行われたこの交渉は、当初、公国による降伏勧告であり、降伏調印式であった。しかし、奇跡の生還を果たしたレビル将軍の「ジオンに兵なし」とする演説によって、戦時条約の締結に変更された。

※12　レーザー通信
M粒子の散布技術の確立によって、通常の電波による放送や通信は不可能となってしまった。そこで、代替装置としてレーザー光を利用した通信機が開発された。ただし、交信相手を常に追尾する必要があるなど、無指向性の電波通信などより制約も多い。

DETAILES

HM802/MYSG-M5ESX/AMS-30b

Ｓ型の腕部モジュールは、装甲材以外、ほとんどＦ型のパーツが流用されている。ただし、各関節部分に採用される流体内パルスシステム※13自体、さらなる高速化が図られており、一部のオート機能が排除され、Ｆ型のものよりトルクやレスポンスが向上しているという。また、Ｓ型のマニピュレーターに装備される触感センサーは、一説には、熟練者なら卵を潰さずに割ることができたと言われているほどの精度とフィードバック能力を持っていたといわれている。このセンサーユニットも、オスカログ精工から特別あつらえのデバイスが供与されていたと言われているが、実際の戦闘において、いかほどの効果があったものかは定かではない。

そして、ＭＳ－０６ＳとＭＳ－０６Ｆの大きな違いのひとつが、脚部バーニアスラスターの増設と、それに伴う脚部の内部構造の改変である。Ｓ型は、Ｆ型においてコントロールのオート化のための部品などに割いていた脚部の内部容積を、高出力化したスラスターとプロペラントタンクとに換装した。これによって、ＡＭＢＡＣシステム※14の自動制御が多少、扱いにくくなったものの、逆に任意による制御がしやすくなった。また、ジェネレーターなどの総合出力が向上したことで、機体全体の運動性も改善されている。つまり、姿勢制御の演算に必要な手続きをパスして、パイロットが任意に機体のレスポンスを調整できるようになったのである。これこそ、Ｓ型が“熟練者”向けの機体であることの証明であるといえる。

ＭＳは、基本的に巨大なオートマチックテクノロジーの集合体であり、各部が完璧に連動していてこそ十分な性能を発揮することができると考えられていた。二足歩行や武装の換装、また、ＡＭＢＡＣシステムによる機動など、その最たるものであったはずだった。ところが、Ｓ型は、そのバランスを能動的に崩すことによって、圧倒的な機動性の向上を達成したのである。

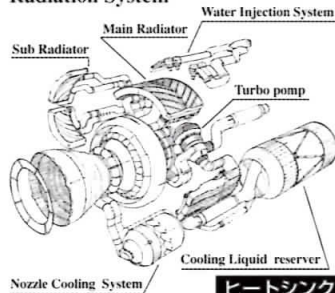
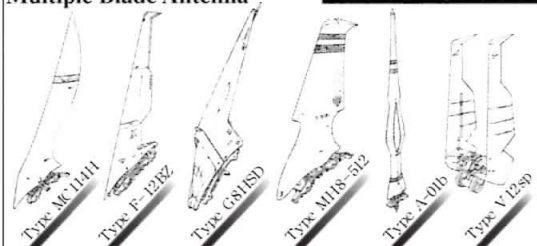
ＭＳの一挙手一投足は、基本的にオペレーションソフトによって管制されている。自機の挙動は常に機体のメインフレームによって管理されており、基本的に矛盾するコントロールは受け付けないようになっている。つまり、原則的に二律背理的な行動をとることはできなかったのだが、Ｓ型はそれができるようになったのである。

それは例えば、アクセルとブレーキを同時に踏むようなもので、一見矛盾するような操作が、高度な操縦技能の下においては卓抜した結果を出すようなものである。熟練パイロットの手腕を表現する慣用句として、俗に「通常の３倍のスピード」などと言われる高機動戦闘も、実際には敵艦を蹴ることで急激なベクトル変更を行っていただけだと言われているが、実際、初期加速を四肢によって得る方法など、マニュアルのどこにも記載されてはいないのだから、それも“技量”なのである。

Ｓ型とＦ型のもっとも大きな差異は、ボディモデュールにも集約されている。バーニアスラスターは一基につき30％程出力が向上し、ジェネレーターもチューンナップされている。つまり、運動性能を左右する動力系が強化されたということは、空間戦闘における機動性および、格闘、白兵能力も向上したのだということができる。

Ｓ型の機体における大きな特徴は、バーニアノズルの大型化と、メインスラスターの高出力化である。実際には、装甲材の換装なども行われている。いずれにしろ外観からその差異を見極めるのはかなり困難ではあるが、外観以上に内容も変化している。

Ｓ型は、Ｍ＆Ｙ公社※15とＺＥＯＮＩＣ社※16が共同開発したＭＹＦＧ-Ｍ５ＥＳＸ型の核融合ジェネレーターを二基搭載している。この融合炉は、定格出力はＦ型に搭載されているＥＳ系と同等であるものの、最大出力の継続時間が２割ほど延長されており、熱核ロケットの最大戦闘出力による稼働時間の延長に貢献している。さらに、メインスラスターはプロペラントの引き回しと燃焼室の構造の改善などによって、Ｆ型とほぼ同サイズでありながら、比較して約30％増の出力を誇る。このエンジンの開発には、ＭＩＰ※17から出向した技術者の協力によって、設計仕様が変更されていると言われ、事実上、次期ＭＳ用のスラスター開発にも、この時に開発された技術が投入されているという。また、ジェネレーターそのものも、構造材質の改善などにより５％程度の軽量化に成功しており、全体的なパワーウェイトレシオの向上に貢献している。ただし、機体やスラスターまわりの冷却などに問題があり、実質的に最大出力で稼働できる時間はＦ型と同程度で、一回の補給で可能な戦闘時間は、むしろ短かったらしい。ただし、Ｓ型はＦ型に比べ、同じ時間ならより強く、同じ出力ならより長く稼働することが可能だったわけで、スペックデータはおよそ30％程度の改善であるにもかかわらず「通常の３倍のスピード」と言っても過言ではない性能向上があったことは事実である。

無論、これは機体の機能限界までの性能を引き出すことができる熟練者が搭乗している場合に限ってのことであって、初心者がこのＳ型に乗ったとしても、「3倍」はおろか、まともな作戦行動すら行うことができなかっただろう。

用語解説

※13　流体内パルスシステム
ジェネレーターから直接エネルギーを取り出し、機体各部に極超音速で伝えることで稼働するアクチュエーターの一種。一旦電力に変換して伝達するよりもエネルギーロスが少なく、通常の電磁力によるモーターよりも体積当たりのトルクがケタ近いに大きく設定できる。

※14　ＡＭＢＡＣ
Active Mass Balance Auto Control＝能動的質量移動による姿勢制御のこと。主機の推進剤を使わず、可動肢の運動によって主機のベクトルを変更し、無重量空間で姿勢を制御するという概念。例えば、人がよろけそうになった時など、腕を振り回してバランスをとろうとする。それと同じことを航宙艦艇で姿勢制御に取り入れようというもの。

※15　Ｍ＆Ｙ公社
ミノフスキー・イヨネスコ型の核融合炉の開発を推進するためにサイド３が設立した半民半官の組織。0047年に核融合技術の発展を助成する名目で設立された。前身は0045年に設立されたミノフスキー物理学会。

※16　ZEONIC（ジオニック）社
Ｍ粒子散布下で有効な戦闘兵器としてＭＳを開発したジオン公国最大手の軍需メーカー。一年戦争を通じて公国軍の主なＭＳを開発、生産した。終戦後はアナハイム・エレクトロニクスに吸収合併されている。

※17　ＭＩＰ(エムイーペー)社
高機動の空間戦闘兵器の開発に実績のあるメーカーで、Ｍ粒子散布下における新兵器開発においてジオニック社と競合した。後にＭＡ（モビルアーマー）系兵器の主要開発メーカーとなる。

運用、武装解説

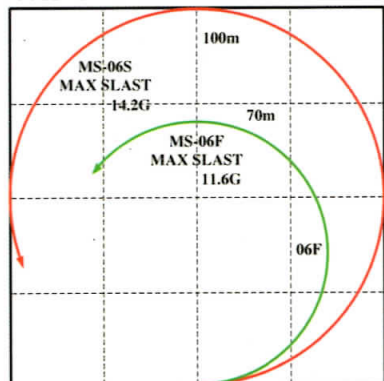
　S型は、基本的にF型をチューンした機体ではあるが、その生産設備を流用したまま、最大限の性能向上を施した特別な機体であると言うことができる。部品単位での性能の刷新や入念なセッティングなど、F型という量産品の規格を破綻させず、その上で機能向上を図るというのは、まさに“職人芸”とでも言うべき技術の裏づけがあってこそ成立した機体なのである。

　前述してきたように、目立った改修点は様々だが、構造材や装甲材も、その調達の段階から特注、あるいは調整されているものもある。特に、出力の向上は、それに比例してプロペラントの消費量をはね上げさせるものだが、S型は、F型が設計された時点から、技術革新によって小型化が可能となった部品は優先して換装されており、少しでもプロペラントの積載量を増やすという改装が徹底して施されている。装甲材の強度が向上すれば、さらに薄くすることができる。同等の強度を保ちながら、その分内装品のレイアウトを組み替えてタンクの容積を増やすなど、その仕様は一機ごとに異なっているとさえ言われる。それでも、メインテナンスや補給などに支障が出ないよう、規格内でギリギリの調整が行われていたようだ。

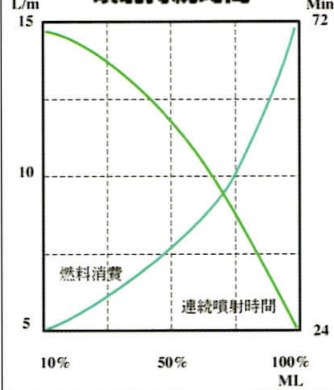
　これらの微細な作業の積み重ねにより、最終的にはF型と比較して8%前後、容積率を増加させることができた。そして、プロペラントの容積率が改善されたことの副次的な効果として、相対的に自重が減って軽量化された。そのため、稼働時間内でのトータルなパワーウェイトレシオ※18が飛躍的に向上することにもなったのである。

　無論、これはS型に採用されている装甲材の組成や構造が、F型と外観が同じであっても、より改善されていることが要因のひとつであることは言うまでもない。また、S型に施された多くの改修点が、後のR型や、ひいては次期主力MS開発における指標となり、MSという工業製品の品質をさらに優れたものとしていったのである。

　これらの改造を経た上でなお、S型はあくまでもF型の規格を逸脱することはなかった。無論、従事する任務や投入される環境に応じてそれなりの改装は施されるが、一年戦争中期までに生産された06系の機体のコクピットは、A、C、F、FS、SおよびJ型に至るまで、基本的にすべて同じユニットが流用されている。ただし、S型はいくつかのオート機能や各種のリミッターがバイパス可能であるため、操作系のコンソールに多少の改造が施されている。ただし、それはあくまでF型の規格に準拠して行われていた。それは、MSの持つ“汎用性”を喪失しないためでもあったのである。

　言うまでもなく、ザクの優秀さは、その汎用性の高さにある。それは基本的に、あらゆる戦術に対応できる柔軟な設計思想を持っていたからだということができる。特に06系の機体は、05系の運用によって蓄積された経験から導かれた確かな実用性を伴っている。MSが持つ汎用性の多くは、人間の構造を模したことで達成された。また、その設計思想からすれば、各種の武装を可能とした

ことは、ある意味で当然の帰結とも言える。

　連邦軍による開発当初のコードネームには「機動歩兵」という呼称もあったのである。

　携行する武装によって兵士の戦闘ユニットとしての性格や概念が変わるように、MSは、時代と戦術、戦略による要請でそのありようを変えていった。公国軍の開発した「ザク」は、まさに、そのことを体現しているのである。この概念を堅持するため、S型はF型の枠内での機能向上に固執したのだとさえ言われている。実際には、生産性を最優先していたという公国軍の台所事情によるという、やむを得ない側面はあったものの、その限られた条件の中での技術的な研鑽は無駄ではなかったのである。多分に場当たり的な緊急避難的な措置であったとしても、この時期のスクラップアンドビルド※19がなければ、MSの進化自体、停滞していたかも知れないとさえ言うことができるだろう。

　ただし、S型は、確かに高性能な機体ではあったが、F型エクステリアを流用したままでの機能向上は限界に達しており、稼働時間の短さが指摘されるようにもなっていったのもまた事実である。しかし、生産設備をF型と併用したままこのような画期的な機体を生産できたことは、公国軍や生産メーカーの自信や自負となり、実際、S型によって達成された備品単位でのクオリティの向上や、調整技術の確立。そして、それを量産することを可能とした生産体制の確立は、後のMS開発における指標となり、後継機へと続く高性能MS開発の契機となったことは紛れもない事実なのである。

用語解説

※18　パワーウェイトレシオ
　出力重量比のこと。重量に対して出力が大きいほど、単位時間当たりの機動性が向上したことになる。

※19　スクラップアンドビルド
　狭義には、古い建物や組織の解体や廃棄と建設、刷新などを同時に行うこと。トライアルアンドエラーは試行錯誤のことだが、ここでは文字どおり、MSの設備や構造を刷新していたことから、スクラップアンドビルドとした。

ZMP-50D/120mm
"ZAKU MACHINE GUN"

PRACTICAL USE, WEAPONS

ZMP-50D/120mm / HEAT HAWK Type 5

F型に求められていた汎用性は、無重量空間での標準的な機動性と、コロニー内での標準的な運動性、そして、重力下での標準的な稼働と走破性である。つまり、公国軍の戦略において、今後MSの投入が予測されるあらゆる環境に適応可能なことが基本性能として要求されていた。逆に言えば、公国軍が想定する戦略のいずれにも偏らない柔軟性を持った機体だったということができる。そしてこの機体は、運用条件を限定することで、能力向上を行うチューンナップが可能だったのである。S型は、F型がもつポテンシャリティを、その限界値まで達成したものだということができる。F型が、ひいてはMS－06そのものが、それだけの器だったと言い換えることも可能だろう。

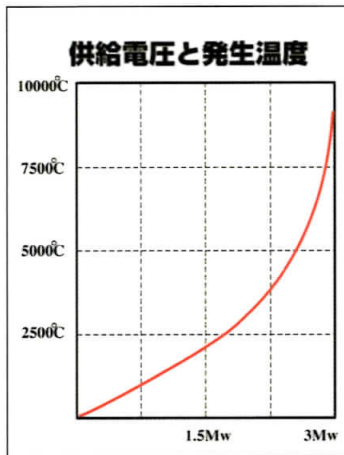
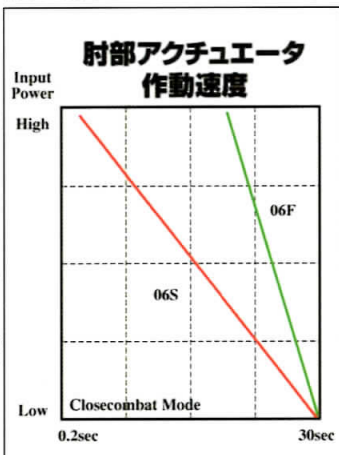
開発当初から、局地戦用MSの開発シミュレーションに基づくノウハウが盛り込まれていたMS－06は、量産ラインに多少手を加えることで、いくつかのバリエーションを生み出すことが可能だった。また、技術発展を見越した形で、新型のジェネレータの換装が容易なように動力伝達系が独立して設計されていた。だからこそ、C型からF型へ、さらにはS型の生産もスムーズに行えたのである。

S型は、F型が工業製品として品質が安定してからの改装機であり、機体各所の可動部分に採用されている流体パルスモーターを始めとする各種アクチュエータや、モノアイの機能向上など、いわゆる量産効果もあって精度や信頼性が向上し、その完成度を高めていった。また、特に動力伝達系統に関わる技術の発展や部品の性能向上もあって、各関節のレスポンスやトルク、そして出力などが改善されていった。特に、ヒートホーク※20などにエネルギーを供給するシステムの高効率化は、後のビーム兵器開発の基礎を築いたといっても過言ではない。実際、S型が既製品のヒートホークを使用するとすぐにオーバーロードするため、急ぎ、専用の発熱体が開発されたと言う。

つまり、パイロットの要求にも柔軟に対応し、さらなる高性能化を達成しようとする開発態勢が確立されていたのである。コクピットの居住性は機体の更新ごとに改善され、機体操作のインターフェイスもレンスポンスも、開発当初からは想像もつかない進化を遂げている 。そして、常に稼働状況のフィードバックを怠らない開発姿勢がザクの工業製品としてのクオリティをさらに押し上げていったのである。

ちなみに、MSは、その開発当初からあらゆる既存の兵器に置き換えられるものであることが予見されていたため、既存の兵器に準じた“乗り物”としての側面も持っている。極端な言い方をすれば、軍事関連の戦闘機器のうち、全く置き換えることができなかったのは、輸送任務ぐらいのものだったのである（これも後には覆されることになる）。

事実上、S型はF型の強化型として開発が進められていたが、空間戦闘能力を向上させるとともに、F型と同程度の重力下戦闘が可能なように設計されていた。ただし、F型と同様、大量のプロペラントがデッドウェイトとなることは当初から予想されていた。そこで、地上用であるJ型※21が生産されたのだが、この機体もまた、F型の生産ラインをほとんど変更せずに生産できたという。J型は、実質的にF型の改装機だが、実際には反応炉からの動力の取り回しや空冷構造の採用などによって、反応炉まわりの基本構造などが異なっている。ただしこれ以外は、重力下でデッドウェイトとなる各種装備を取り除いた上、オプション装着用のハードポイントなどを脚部に増設しているだけである。つまり、これだけの改装で、F型ザクは重力下仕様の陸戦用MSとして生まれ変わったわけで、これはまた別の意味でMS－06Fの持つ「汎用性」の実証だとも言えるだろう。さらにF型は、後のMS開発のテストヘッドとしてもMSの発展に寄与している。それらは様々な実働データが蓄積されるにつれて多様な形状の変化を生み､砂漠戦用のD型※22、水陸両用のM型※23など、無数のバリエーションを生み出し、兵器としては古今未曾有の適応進化を実現している。

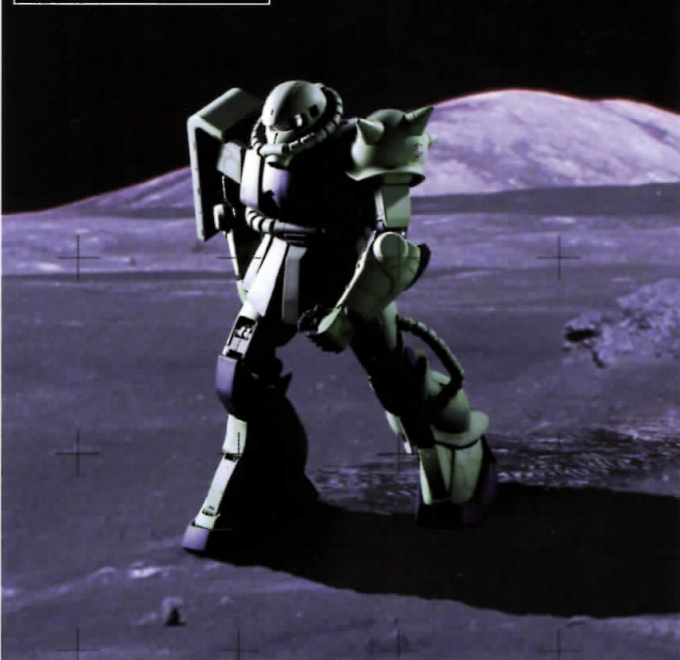
S型も、実質的にはこの系譜に属する機体ではあるが、その存在そのものが、あくまで“量産兵器”であるはずのMSに、“エースパイロット”や“高性能機”という概念を導入、確立し、そのステイタスを劇的なほどに向上させた画期的な機体であったと言うことができるだろう。

用語解説

※20　ヒートホーク
MSザクの代表的な白兵戦用の武器。腰部などのオプションラッチに装着して携帯し、近接戦闘の際、斬撃兵器として使用する。ブレード部分が赤熱化し、敵機体の装甲などを溶断する。

※21　MS－06J　ザクII
基本的にはF型の機体から空間戦闘用の装備をオミットし、軽量化した上でジェネレーターの周辺装備を換装したもの。当初はグラナダで生産されていたが、地上制圧の進展に伴ってキャリフォルニアベースなどでも生産された。

※22　MS－06D
ザクデザートタイプ
J型などとは異なり、地上用に新たに開発された熱帯、砂漠戦仕様のMS。主に地球降下作戦以降に地上の設備で開発された機体で、シーリングや冷却機構などが強化されている。

※23　MS－06M
ザクマリンタイプ
地球表面の3分の2を占める海洋での運用に対応して開発されたMS。基本的にはザクを改造した機体で、D型と同様、地球降下作戦以降に地上の設備で開発された機体。

ザク強化型の開発

MSは“歩兵”としての機能も充実していた。つまり、各種工作と白兵能力、または兵装の換装による火器管制システムの規格化や部隊編成行動に必要な連携行動に対応した稼働ソフトが開発され、対艦、対地、対空などへの対応も可能となったのである。無論、05系の機体からしてすでにそれらの作業に活用されてはいたが、稼働ソフトの適正化に並行して、より高度な作業に投入することも可能となっていたのである。
「ザク」の汎用性の高さはいまさら言うまでもないが、MSが登場するまで、攻撃、迎撃、防衛、白兵、さらには付設、散布、索敵、運搬など、「長距離輸送」以外のほとんどの“作業”に対応可能な兵器など存在し得なかったのである。ことに空間戦闘における有効性は目覚ましく、AMBACによる機動性は既存の航宙戦闘機を寄せつけなかった。これは大型戦艦などに対しても発揮された。砲塔や艦橋などの死角に回り込んでの直接攻撃など、既存の兵器では不可能な戦術が大いに展開されていった。ことに、“体当たり※24”による戦闘が可能な高機動兵器など、MSの出現以前には考えられないことであった。

加えて、その作業能力の高さは、まさに一年戦争の発端となったブリティッシュ作戦の遂行によっても証明された。ただし、その際、減速装置の敷設作業に忙殺される機体の多数が狙撃されるという事例もあって、作業能力の高さが徒となり、多くの機体と熟練パイロットを喪失してしまうという事態も招いてしまった。そしてそれ以後、索敵能力に優れた機体や、周辺哨戒の機能を持つ機体も開発されるようになったのである。その意味で、MSの開発は、常に前線と工廠のコミュニケーションによって成立していた。それは、技官とパイロットの切磋琢磨でもあり、依然としてMSは若い兵器であり、初期の搭乗者はすべてテストパイロットであったのだと言うこともできるだろう。

特にS型の開発は、いわゆる“現場の要望”という形が最も色濃く出た事象だと言うことができる。それだけ、MSが兵器としてのみならず、工業製品として成熟してきたということでもある。これは、MSが公国軍において普遍的な兵器として定着してきたことの証左でもあるだろう。

S型開発以前、パイロットから提出されていた要望は、概ね以下のようなものであった。

・機動性の向上
・通信能力の改善
・稼働時間の延長
・機体乾重量の低減
・四肢の可動レスポンスの改善……など

である。

これらの要求は、基本的に生産性の維持とは相いれない側面を持っていた。特に、機動性の向上と稼働時間の延長は相反する要求でもあり、これらの案件は受領予定者ごとに調整されることとなった。また、機体乾重量の軽減はMSの普遍的な課題でもあったため恒常的な懸案とされ、S型でも暫時、採り入れられていくことになる。

S型が生産された時期は、一年戦争の勃発に前後する4～5ヶ月の間に集中している。戦闘が大規模な総力戦の様相を呈するようになる途上である。それに並行して、MSに必要とされる“指揮能力”は、単なる意志疎通のみならず、戦法レベルでの技能や性能が大きなウェイトを占めることが明らかになっていった。そのような状況下において、実戦においてパイロットが多様な局面で機体稼働にストレスを感じる事例が多数報告されていた。06系が開発されたのも、05系の機体運用から得られた経験などを基としてのことだったし、パイロットの練度が上がれば更なる性能向上が期待されるのは予想されていたことだったのだ。

S型の開発は、生産設備そのものには手をつけないという、限られた枠内で行われなければならなかった。パイロットから寄せられた要望は、事実上、MS－06の開発当初から懸案となっていたものばかりであり、本質的にはMSそのものの持つ命題でもあったのだということができる。

そこで、生産設備そのものを流用し、各種の部品や内装品から歩留まりの良い物を抜きだし、部品単位でチューンし、あるいは基礎設計の範囲内で別の部品と換装するという手法が採られた。窮余の策ではあったが、当時はこれが充分に功を奏する結果をもたらした。

用語解説

※24　体当たり
ザクは基本的に対MS戦闘を前提とした兵器ではなかったが、05系が量産されてからは、奪取、あるいは対抗兵器の開発などの可能性も示唆されたため、MS同士による模擬戦闘なども行われていた。当然、MS同士による白兵や格闘も検討され、ショルダーアーマーへのスパイク装備なども懸案となり、C型以降の06系の機体の多くに装備されることとなった。

TEST REPORT

もともと06系の機体は、05系運用のノウハウを基として、当初から内装品の換装を想定し、動力パイプなどを機外へ露出させていた。さらに、生産に当たる技術者も増え、彼らの練度や経験も高度なものとなっていた。実際には技官サイドから機能向上の要望が寄せられていたという状況もあった。S型開発の機運は十分に高まっていたのである。

S.U.I.Tプロジェクト※25を経て、ジオニック社から公国軍に出向し、自らもテストパイロットとしてMSの性能向上に務めていたエリオット・レム少佐※26（当時）は、技術者として、そしてパイロットとしての経験から、ベテランパイロットの要望をくみ取り、それをS型に対応した装備の開発に対する提言としてまとめた。

- 融合炉の調整か交換を実施する
- ロケットモーターを換装する
- 新型アクチェーターの導入でレスポンスを改善する
- 新開発の装甲材のテストヘッドとする
- 一部の自動制御装備をオミットする
- 整備手順に抵触しない範囲で内装品のレイアウトを変更する……などといったものであった。基本的には、搭乗者ごとに以上の手段の一部、またはすべてを実施することで、その好みに合わせた、あるいは、その時期ごとに可能な範囲での手段が講じられることとなった。

まず、エリオット少佐が行った改装は、F型の操作系からすべてのリミッターを解除することだった。そして、各所のロケットモーターやアクチュエーターの実働限界を探り、各装備の損壊寸前まで（あるいは実際に損壊するまで）機体を稼働させたのである。それに並行して、F型の設計構造を徹底的に解析し、各部位の疲労係数や消耗率などを算定した。それらはデータとして収集され、ベテランパイロットがどのような局面で、MSのどのような挙動に対して不満を感じるかなどを身をもって確認したのである。

テストフライトは、主にグラナダ※27の実験場において行われ、その中には模擬戦闘もメニューとして加えられていた。開戦前であるにも関わらず、S型の開発は、対MS戦闘をも視野に入れたものだったのである。その際には、実際に要望を提出したパイロットなども幾人かが招聘され、実地において双方の挙動確認なども行われたようだ。

2週間ほどの、いわゆる“破砕実験”寸前の過酷なトライアルを経た後、S型の開発チームはようやくいくつかの工廠の使用許可を取りつけ、実際に各部品のチューンナップおよび改装を開始した。仕上がった装備品は、生産ラインから抜き出されたフレームに実装され、その効果の実証テストが繰り返されたのである。

まず、テスト機と同様に、リミッターをバイパスできる制御装置を組み込んだコクピットが生産され、S型を受領する予定のパイロットをトライアルのデータを組み込んだシミュレーターに乗せ、各自の癖を把握し、それに基づいた装備品を換装することで、機体ごとに折り合いをつけていくのである。無論、個々人の技能には幅があるため、最終的な微調整は、それぞれ個別に行う。そして、それらはマニュアル化され、生産工程にフィードバックされる。

基本的には、以上の手順を繰り返し、機体性能は暫時、更新していくという手法が確立されたのである。

まず、根本的な改修点として、メインおよびサブスラスターの高出力化が講じられた。機動に際しての改善点として、当初は搭乗者の肉体限界として考えられていた加重限界が徹底的に見直されたのである。つまり、加速性能はもとより、進路ベクトルの変更や方向転換など、ベテランパイロットは当初の予想値を遥かに上回るレベルでMSを駆っていたことが判明したのである。

当初の構想では、背部のメインスラスターを大型化し、脚部にサブスラスターを増設する程度の改装が予定されており、実際、数機はその仕様※28で建造されたのだが、ベテランパイロットによる実働データからすると、脚部のサブスラスターは、姿勢制御のみならず、機動そのものにも充当した方が総合推力が向上するという事実が判明したのである。実際、後のR型などの開発において、脚部全体を巨大なバーニアユニットに見立てるという発想は、実質的にはこの時期に確立されたものだと言われる。エリオット少佐は、これらのデータから、本来なら抜本的な設計変更が必要であることを痛感したらしく、S型の開発および生産の傍ら、R型に至る機体の構想を巡らせていたようだ。

S型の開発開始から一ケ月ほどで、専用のロケットモーター※29が完成した。ただし、限られた容積で目標とされたスペックを達成するのは困難でもあり、外装形状にも若干の手直しが施された。S型の独特な脚部形状は、この時に決定したと言えるだろう。また、この部位は、建造の工程にも対応して設計されていたため、損壊した場合には外装ごとF型のユニットと交換することもできた。これらの改装を基本構造とし、S型の本格的な生産が始められた。そしてそれらは各部隊のエースパイロットのもとに届けられ、最終的にはおよそ百機程度が生産されたと言われている。

用語解説

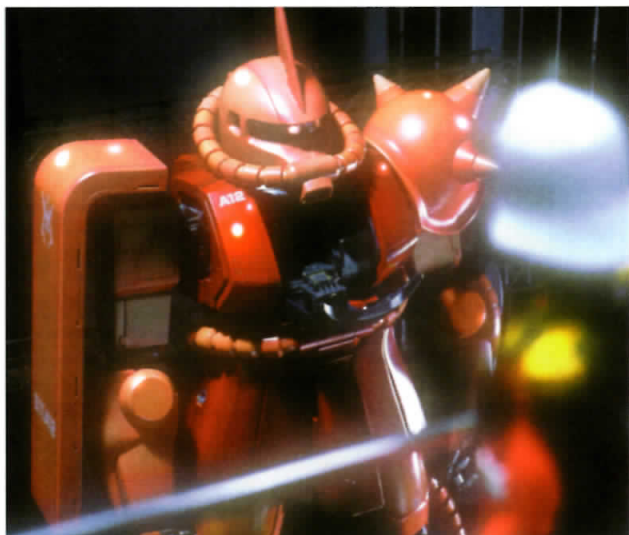
※25　S.U.I.Tプロジェクト
公国軍の新兵器開発の要請を受けてジオニック社が推進した社内プロジェクト。対外的にはただの作業用宇宙機の開発計画として発表されていた。

※26　エリオット・レム少佐
元々ジオニック社の開発担当で、MSのテストパイロットも務める。S.U.I.Tプロジェクトの発足と供に社内チームのスタッフとなり、MS−02、05、を手がけ、MS−06の開発に際して軍に出向し、佐官待遇の軍属となる。R1、2開発の頃には中佐待遇であった。

※27　グラナダ
月の裏側に位置する月面都市。ジオン公国の勢力圏であり、新兵器の開発、生産の一大拠点でもあった。また、キシリアが擁する突撃機動軍の拠点ともなっており、その戦力は一年戦争末期まで温存されたままであったと言われている。

※28　その仕様
俗に06S型の初期タイプと呼ばれる機体。正確な生産数は不明。脚部のシルエットはそのままで、ユニット前面にスラスターが増設されているという仕様の機体。シャア少佐が受領したのは、こちらのバージョンだという説もある。

※29　専用ロケットモーター
本来は別の機体のメインスラスター用に開発されていた新型の航宙用ロケットモーター。燃焼室などを含む構造体をナロー化し、無理やり06の規格に適合させてある。

S型ザクの完成

基本的な改装工程の確立が終了し、20機程度が生産された時点で、エリオット少佐はS型の開発プロジェクトから離れ、次期主力MSの開発プロジェクトに籍を移すこととなった。S型の開発を通じ、MSそのものの性能向上が必須であることを痛感した少佐は、開発局の上層部に度々その旨を上申しており、その熱意が認められた格好であった。従って、エリオット少佐が実質的にS型の開発に携わっていた期間は3ヶ月程度※30であったと言われている。　それでも、開戦を挟んだ数週間は、後方での生産や整備計画の陣頭指揮を執る局面もあったらしく、自らS型の最終調整や受け渡しに出向くこともあったという。

中でも、一週間戦争において、単機としては記録的な戦果をあげたシャア・アズナブル大尉（当時。前述の功績によって少佐に昇進）へのS型授受の際は、特に念入りな調整を施し、その操作法をレクチャーしたと言われている。

実際には、これらの状況はあくまでも公国軍のプロパガンダ※31の一環として語られる場合が多いが、空戦マニュアルの執筆者のひとりでもあり、自らもテストパイロットを買って出るほどの腕前を持つMS開発スタッフなど、戦意高揚のためには最適の人材であった。一方、受領した側のシャア少佐にしても、士官学校を主席で卒業した経歴を持ち、何よりもその目覚ましい戦果によって名を馳せたエースパイロットのひとりである。公国の人材と技術を誇示するのに、これほど適した組み合わせはなかったと言えるだろう。

そしてシャア少佐は、受領したばかりのMS－06Sを駆り、続くルウム戦役においても大きな戦果をあげた。得意の高速一撃離脱戦法は、S型を得たことで益々磨きがかかり「赤い彗星のシャア」の異名を手にするのである。

ルウム戦役を経た後、南極条約が締結され、NBC兵器の投入が不可能となった。

これは双方にとって戦略の幅を狭めるものではあったものの、公国軍はそれを糸口に、地球侵攻を進展させることができた。

なぜなら、この条約では「核動力※32」や「電磁カタパルト※33」などの使用は規制されていなかったからだ。すなわち、月面の埋設型マスドライバーの軍事転用やMSなどは使用可能だったのである。つまり、この条約によって、MSの投入自体、何の支障もなく容認されたとも言えるのだ。そして、MSそのものの単機当たりの戦闘能力の向上が、戦略上も、さらに重要なファクターとなっていったのである。S型の登場は、まさにこの時代を予見したかのようであり、また、続く混迷の時代をも象徴しているかのようであった。

マスドライバーによる地表攻撃は、連邦軍によって施設が破壊されるまで行われ、軌道上の太陽発電衛星なども甚大な被害を受けた。そして、南極条約の締結からわずか一週間後の同年2月7日、公国軍による地球侵攻作戦が開始されたのである。

まず、軌道上の防衛施設の破壊や地球周辺の航路に存在する軍事拠点が瞬く間に壊滅し、続く同年3月1日、第一次降下作戦が実行された。この作戦は、地球攻撃軍第一地上機動師団を主戦力に、連邦軍のバイコヌール宇宙基地を攻撃目標として中部アジア一帯に侵攻するというものだった。そして宇宙基地制圧後、同年3月4日には資源採掘部隊が降下し、当該地域に展開した。さらに戦闘車両や航空機を降下させ、その後、戦闘部隊は、さらにカスピ海北岸から欧州方面へ、南岸から中東域へ向けて侵攻を開始した。

用語解説

※30　3ヶ月程度
エリオット・レムは、06型の開発終了後、即座に高機動型のR型の開発に着手したという説もある。ただし、中佐待遇になった時期が特定できず、S型を手がけていたという資料も残っている。戦後はジオン共和国への残留を希望していたが、強く請われ、連邦軍技術本部付き士官となったと言われている。

※31　プロパガンダ
一般的に、宣伝及びその手法そのもののこと。特に、特定の主義、思想についての宣伝を指す。公国軍は、新技術や新型MS、またそのパイロットなどを、国威発揚のため頻繁に公表している。それは多分に人心のコントロールと政治的な思惑が強いもので、捏造された情報も多かったようだ。

※32　核動力
宇宙世紀の基幹動力源は、太陽光発電と核融合である。特に、ほとんどの航宙艦艇やMSはミノフスキー物理学の応用による高効率の小型核融合炉を搭載しており、電力あるいは動力源、熱源として不可欠な装備である。MSが兵器として成立できたのも、この装置のおかげだと言っても過言ではない。

※33　電磁カタパルト
本来の意味は飛行機の射出装置。艦船の甲板上などから、圧縮空気や火薬などを使って飛行機を発進させる設備のこと。ただし、宇宙世紀においては、リニアモーターを使用したマスドライバーなどを指す場合が多く、それらはリニアカタパルトなどとも呼ばれている。

第二次降下作戦は同年3月11日に遂行され、第二、第三地上機動師団、航空部隊及び海洋部隊の一部、さらに、地球攻撃軍司令部が降下している。降下ポイントは北米の東西両沿岸で、軍事、工業施設の制圧と食料の確保が目的だった。同年3月13日には連邦軍のキャリフォルニアベース※34が、ほぼ無傷の状態で陥落し、後の地球侵攻における拠点として機能するようになる。

同年3月18日に実施された第三次降下作戦では、多数の支援部隊が先行する降下部隊に合流。同時に降下した第四地上機動師団は、オセアニア地域を中心に展開した。性格としては資源確保の側面が強かったという。

MSは、地球侵攻作戦においても、その威力を発揮した。それまで、軌道上からの爆撃と同時に降下、制圧を行える兵器など存在しなかったのである。地上における一連の戦闘でも、MSはあらゆる局面で的確に運用され、既存の兵器体系は過去の遺物となってしまったことを証明したのであった。

M粒子散布による電磁波妨害効果は地上でも有効であり、何よりも、巨大な人型兵器は、物理的な側面のみならず、精神的にも地上に住む人々を蹂躙し尽くしたのだと言うことができる。その後、数次に渡って補充部隊が降下し、占領地域において接収した連邦軍の施設や設備を利用して戦力増強も行われていた。そして、開戦からおよそ半年の間に、地球上の約2／3の地域は公国軍によって制圧されてしまったのである。

宇宙に、そして地上に展開した公国軍は膨大な数に及んだ。そして、破竹の勢いで進撃するMSは、ひときわ印象的な部隊章やパーソナルマークで彩られていた。それらは恐怖の対象として、あるいは友軍を鼓舞するエースパイロットの存在をアピールするものとして戦場を駆け抜けていた。その意味からも、いわゆる“中隊長マーク”として知られるMS頭頂部の装飾は、マルチブレードアンテナとしての実質的な働き以上に機能していたと言える。この装備は部隊編成において必ずしも必要なものではなかったが、この装備を持つ機体は、所属する兵士たちを鼓舞し、そのことによって兵士たちの結束が堅くなったことは言うまでもない。公国軍において、MSに代表される新兵器の数々は、宇宙世紀に新たな秩序を打ち立てんとする理想に向けて邁進する象徴でもあったのだ。

一年戦争初期に戦場を駆け抜けたMS－06Sは、まさにその象徴であった。強大な陣容を誇っていた連邦軍の宇宙艦隊は、「赤い彗星のシャア」や「黒い三連星」によって、瞬く間に壊滅させられてしまったのである。連邦軍が得た教訓は、MSの威力と、彼ら“エース”に出会ったら直ちに撤退するという2点に尽きると言われている。

ちなみに、MSの生産は、いわゆるライセンス生産※35も行われ、結果的に多数の企業が関わっているため、同型の機体のパーツであっても、担当する技術者の設計思想の違いなどから、異なったハウジングが行われたりするような事例も起きていたという。
こういった事情はS型も例外ではなく、特に、頭部アンテナの形状など、様々な意匠が存在していると言われている。

他にも、生産拠点の違いによって、肩部のシールドやスパイクアーマーの設置位置が変更されていたり、また、地上戦やコロニー内戦闘を想定した結果、大気内の塵埃（ダスト）侵入や装甲の間隙を可能な限り減らすため、腰部の装甲に軟質構造材（いわゆるラバー系の耐熱装甲）を採用したバージョンなども数機造られたらしい。

大戦中期から後期にかけては、試作MSの実戦投入や、大戦末期における生産計画の見直しによる統合配備計画※36に伴う設計変更などもあるが、それらの機体からS型のような高性能機が作られたという記録は残っていない。だからこそ、なお一層、S型の特殊性が浮き彫りになるのだと言えるだろう。

MS－06S型は、まさに、時代の申し子だったのである。

用語解説

※34　キャリフォルニアベース
海軍軍港、空軍基地、宇宙港、各種兵器開発研究施設など、20以上の軍事施設を総称したもので、公国軍は、連邦軍がコロニー落着の被害復旧作業に出動していた隙をつき、この施設群をほぼ無傷で制圧した。その後、約2週間で施設の修復を終えて以降、ここは公国軍の地球攻撃軍最大の拠点として機能するようになった。

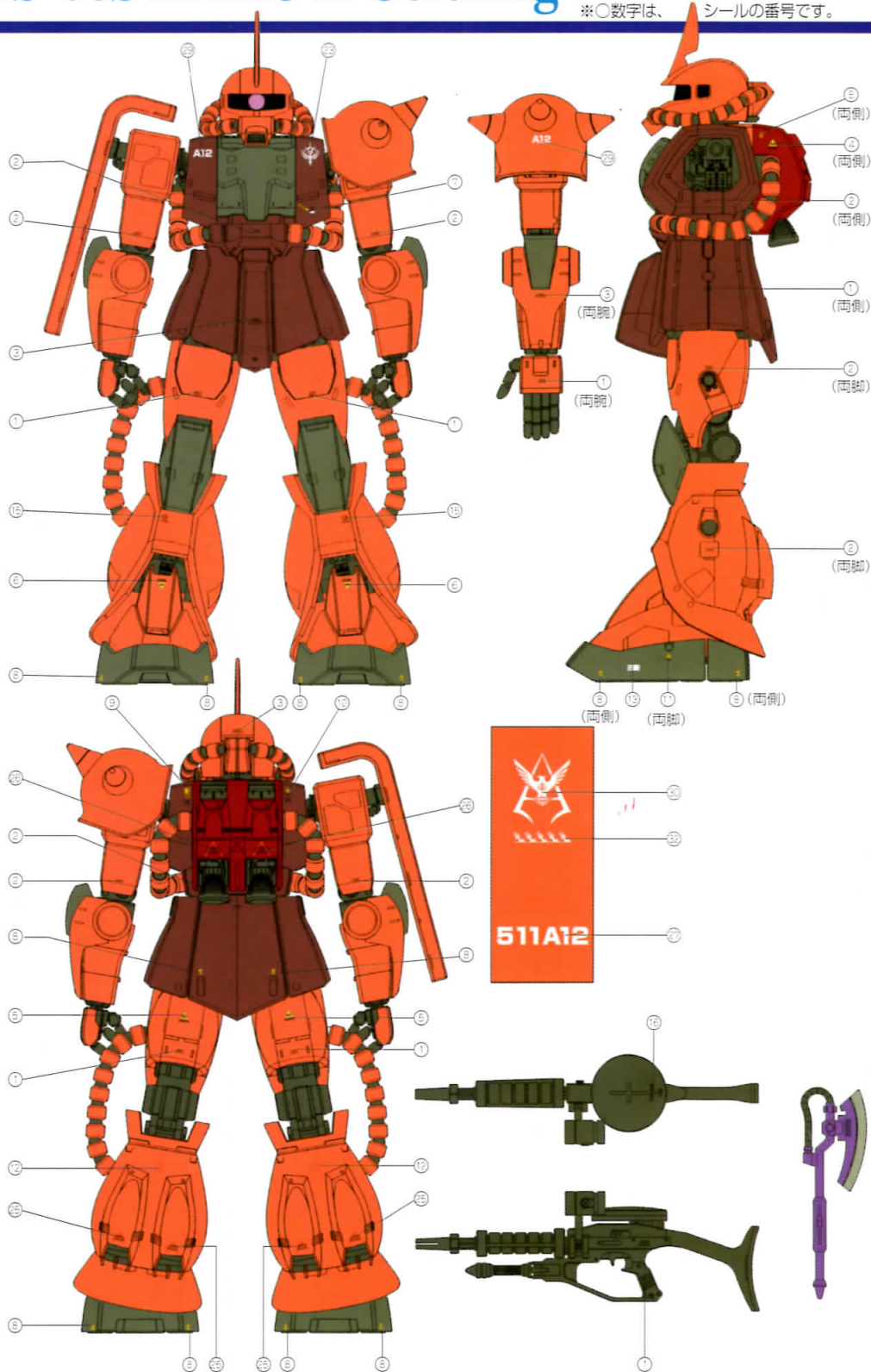
※35　ライセンス生産
別の企業体の製作物などを、その企業から許可をとって生産すること。公国におけるMS生産は、本国やグラナダ工廠のみならず、接収したコロニーや地球上で制圧した軍事施設、民間の生産工場などが動員されていた。そのため、それらの設備に応じて生産が実施されることが多く、現地で調達可能な仕様に設計変更されることも多かった。

※36　統合配備計画
公国軍において実施されたMSの生産の見直し計画。主に生産性向上などのため、機種ごとに異なっていたコクピットや内装部品の一部を共用としたもの。これによって生産されたMSは第二期生産型とも呼ばれ、それまでの機体とは区別されている。06FZ、14G、09RIIなどがこれに当たる。

PRINCIPALITY OF ZEON CHAR AZNABLE's CUSTOMIZE MOBILE SUIT MS-06S ZAKU II

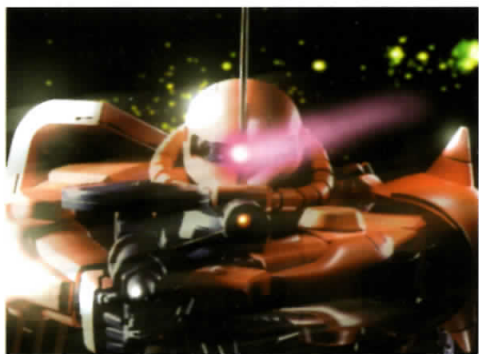
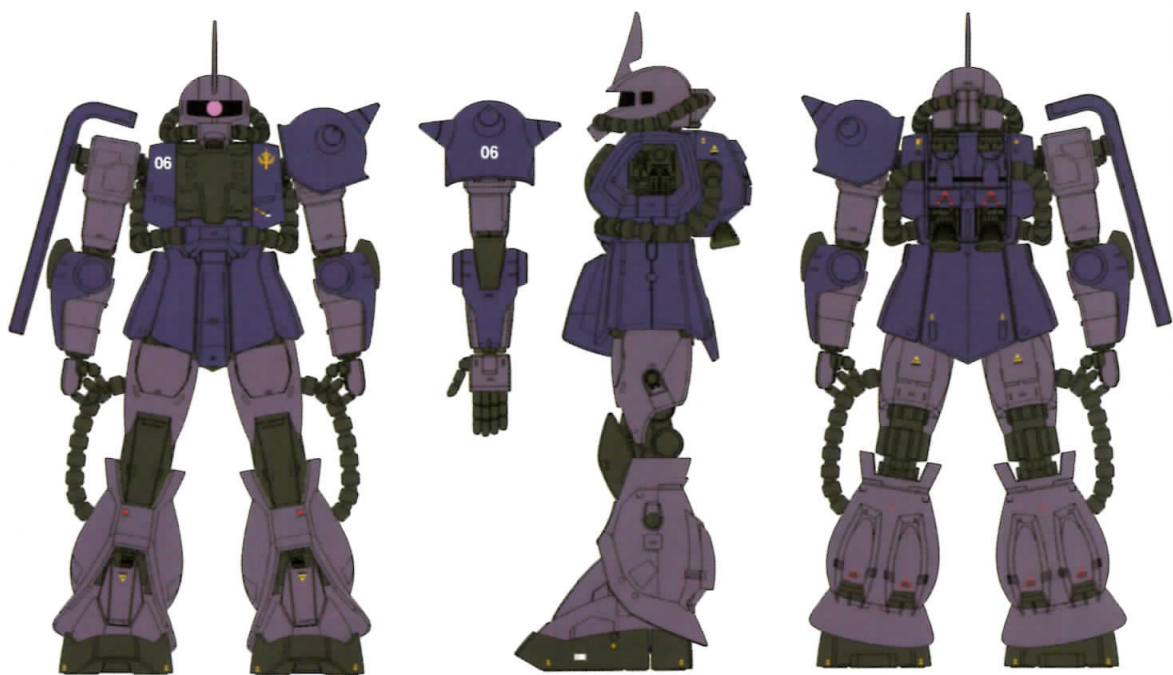
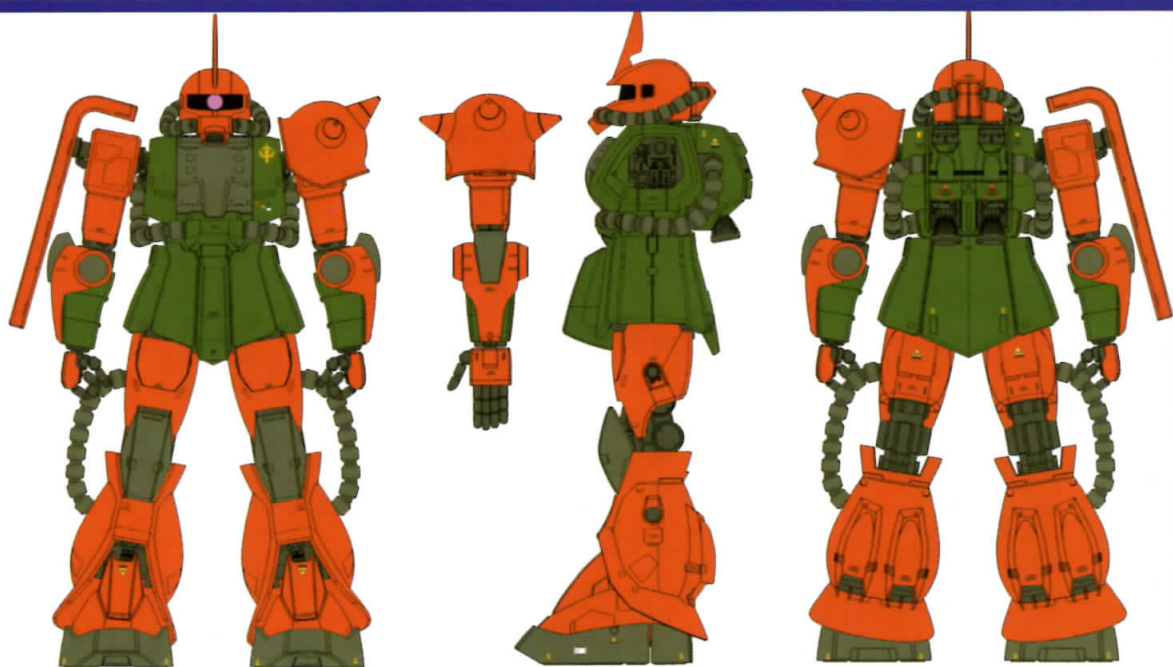
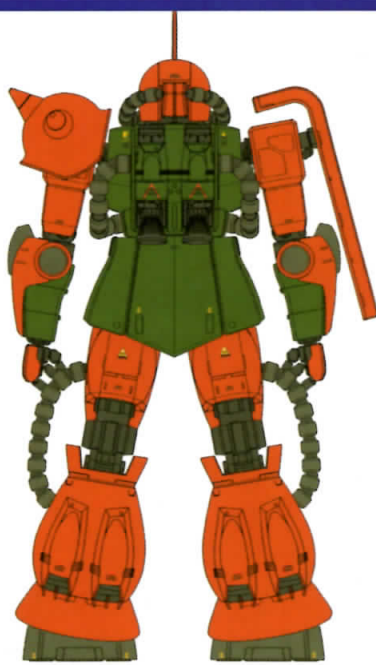
カラーガイド、マーク指定位置

MS-06S ZAKU II Coloring

※下のイラストに指示の無いシールは完成写真を参考に、好みの場所に貼ってください。
※○数字は、シールの番号です。

ジオン公国軍指定色

脚、腕、頭部などの塗装色 ホワイト(50%)+レッド(25%)+イエロー(25%)	ザクマシンガンなどの塗装色 黒鉄色
腰や胸の両側などの塗装色 レッドブラウン	各部アーマーの裏側などの塗装色 艶消し黒
胸中央部や足などの塗装色 ブラック(70%)+ホワイト(30%)	ヒートホークのグリップ パープル(80%)+ホワイト(20%)

MS-06S ZAKU II Color Variation

U II Color Variation

COLOR GUIDE, MARK LOCATION

ガルマ・ザビ仕様

脚、腕、頭部などの塗装色
ホワイト(50%)+
あずき色(25%)+
イエロー(25%)

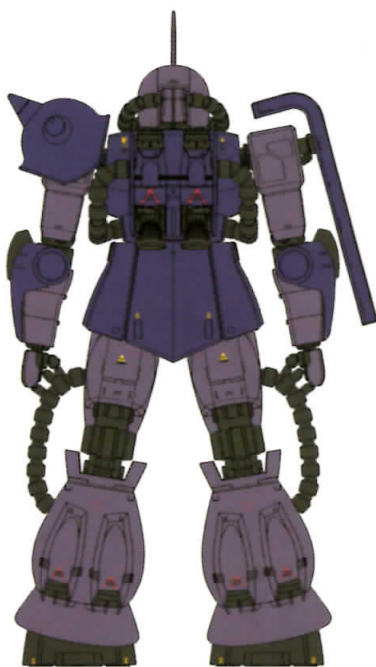
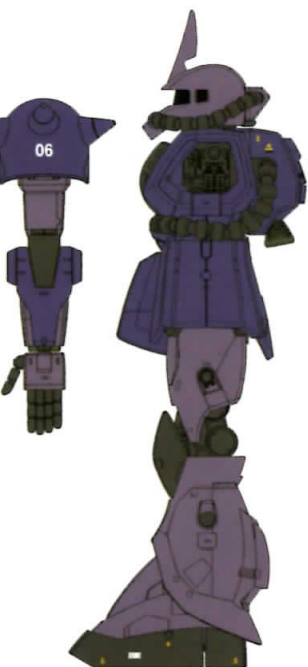
腰や胸の両側などの塗装色
グリーン+(70%)
ダークグリーン(30%)

胸中央部や足などの塗装色
ブラック(70%)+
ホワイト(30%)

ザクマシンガンなどの
塗装色：黒鉄色

各部アーマーの裏側などの
塗装色：艶消し黒

宇宙空間迷彩仕様

06

脚、腕、頭部などの塗装色
ミディアムブルー(60%)+
パープル(40%)

腰や胸の両側などの塗装色
パープル(60%)+
ミッドナイトブルー(40%)

胸中央部や足などの塗装色
ネービーブルー(60%)+
ミッドナイトブルー(30%)+
ブルー(10%)

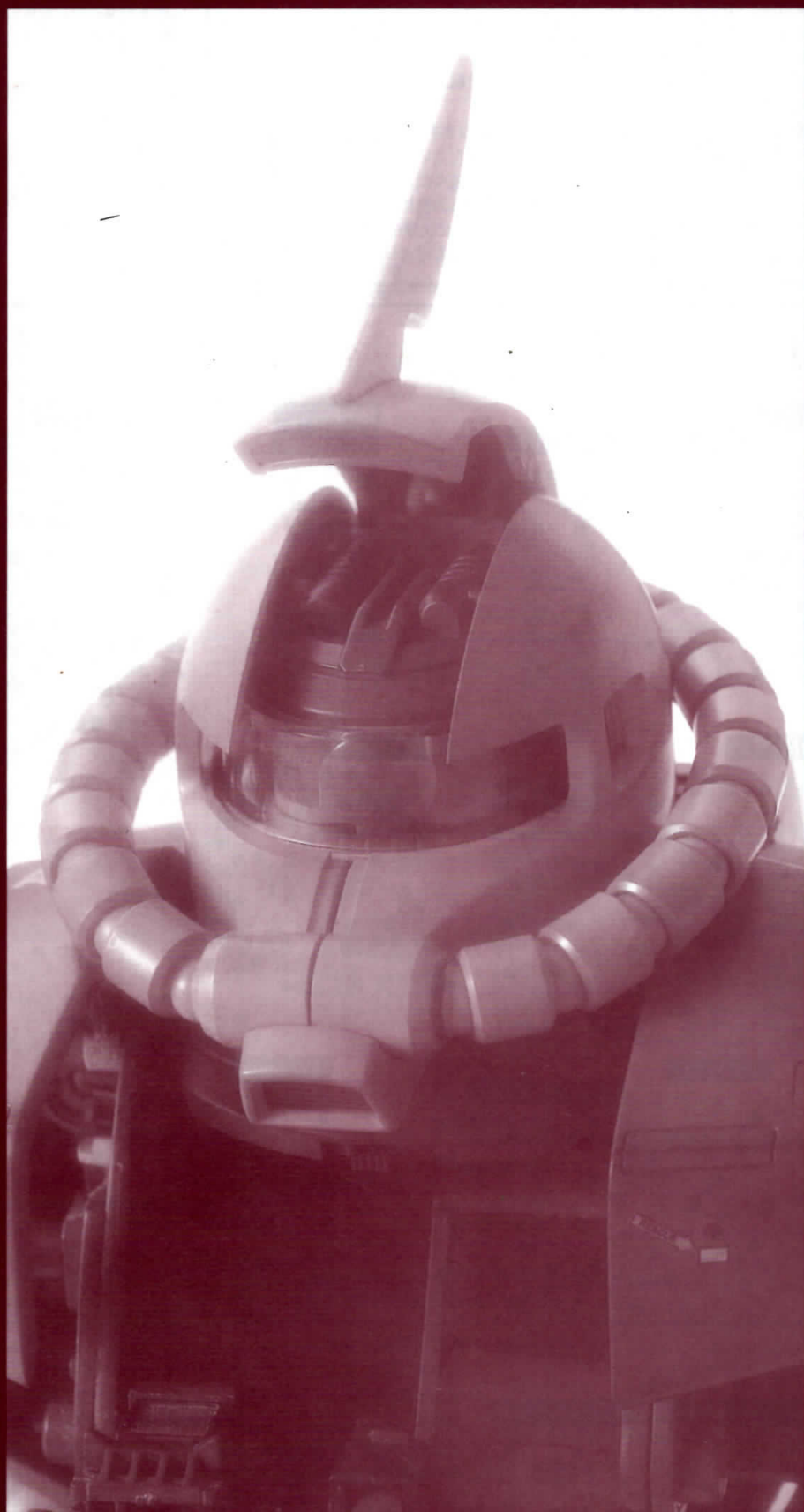
ザクマシンガンなどの
塗装色：黒鉄色

各部アーマーの裏側などの
塗装色：艶消し黒

PERFECT GRADE

MS-06S ZAKU II

Ver.1.0

CONSTRUCTION MANUAL

MS-06S ZAKU II

⚠ 注　意

必ずお読みください

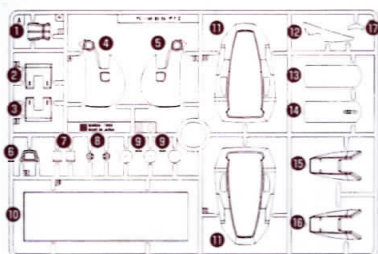
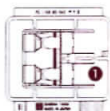
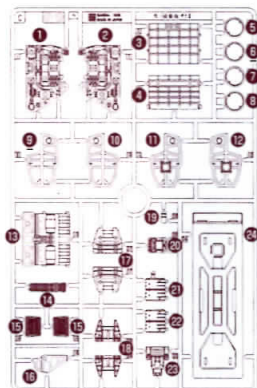
●この商品の対象年齢は15才以上です。
〈鋭い部品がありますので、15才未満には適しません。〉
●小さな部品,電池（別売り）を口の中には絶対に入れないでください。
窒息などの危険があります。
●ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。
窒息する恐れがあります。
●小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところに保管し、お子様には絶対に与えないでください。
《電池を誤作用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》
●＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
●遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池をはずしてください。
●ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
●万一、電池から漏れた液が目に入った時は、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いた時は水で洗ってください。

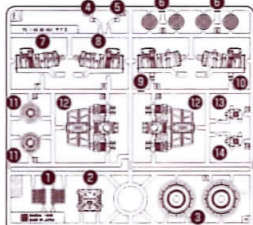
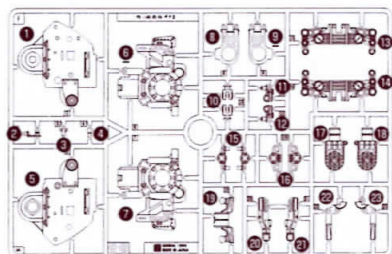
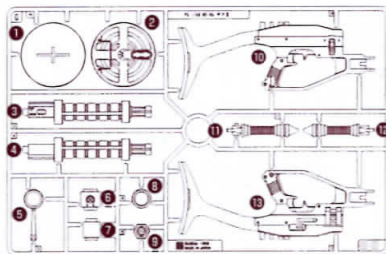
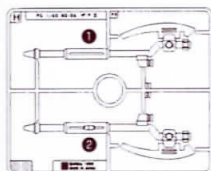
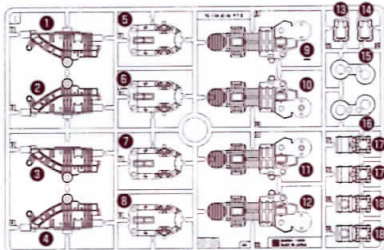
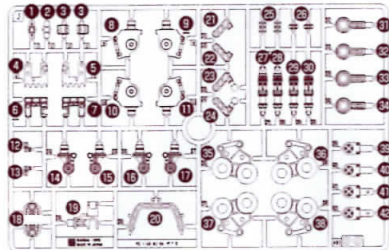
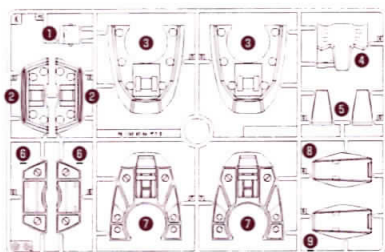
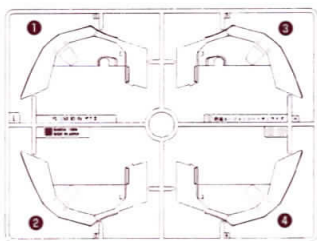
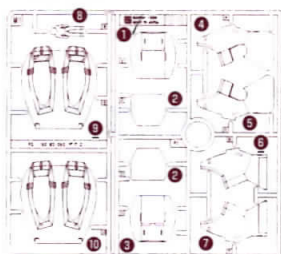
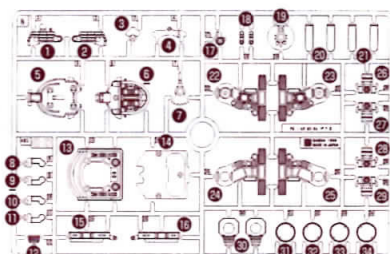
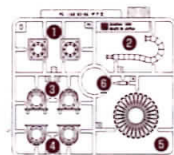
《組み立てる時の注意》

●組み立てる前に必ずお読みください。
●部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取ってください。切り取った後のクズは捨ててください。
●部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで、正しく使用してください。
●部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
●塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
●このキットの組み立てには＋（プラス）ドライバーを使いますので別にご用意ください。

パーツリスト

Aパーツ

※⑬は使いません。

B1パーツ

Cパーツ

Dパーツ

E1パーツ

Fパーツ

Gパーツ

Hパーツ

Iパーツ

Jパーツ

Kパーツ

Lパーツ

M1パーツ

Nパーツ

Oパーツ

Pパーツ

Qパーツ

Sパーツ

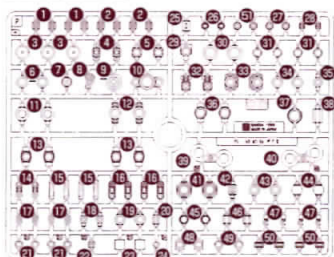
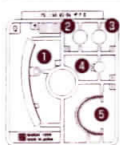
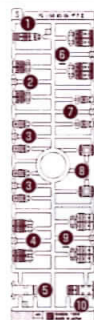
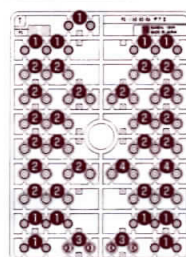
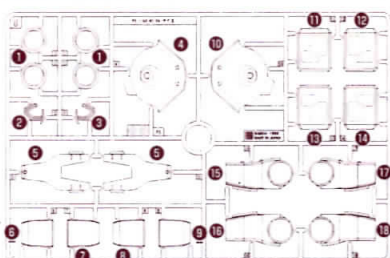
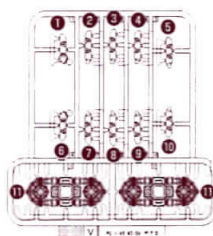
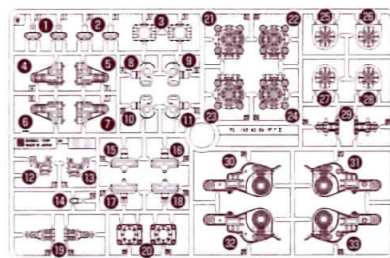
Tパーツ

Rパーツ

Uパーツ

Vパーツ

Wパーツ

●シール…1　●モノアイシール…1
●ビス（小）黒…6+1　●ビス（小）銀…11+2
●ビス（大）黒…14+2　●ビス（大）銀…6+1
（※ビス（小）黒・（大）銀…各1、ビス（大）黒・（小）銀…各2は予備です。）
●スプリング…2　●密巻きスプリング（長）（中）…各1
●密巻きスプリング（短）…2　●発光ダイオード…1
●リード線（茶）…1　●リード線（グレー）…1

電池金具パーツ

（電池金具A）（電池金具B）（電池金具C）（電池金具D）

※LED（発光ダイオード）を点灯させたい方はコイン電池（LR43（2個）・別売）をご使用ください。
※このキットの組み立てには、+（プラス）ドライバーを使いますので別にご用意ください。

《お買い上げのお客様へ》　部品をこわしたり、なくした時は「部品注文カード」に必要な部品の番号・数量をはっきり書いて切り取り、封書（裏面にお客様のお名前、年齢、ご住所を明記してください）にて、郵便為替または定額小為替で下記までお申し込みください。代金は料金表通りです。為替証書は無記入（白紙）で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

《料金表》●部品代は1個の料金です。

部品番号	発光ダイオード	その他の部品
部品代	300円	各40円
郵送料	120円	120円

■申し込み先　〒424-8735
静岡県清水市西久保305
（株）バンダイ静岡工場
お客様相談センター・部品係
TEL0543-65-5315

（部品注文カード）　'99.7/71870-12000
1/60 SCALE　パーフェクトグレード
MS-06S　ザクII

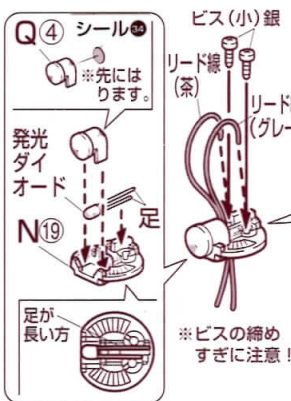
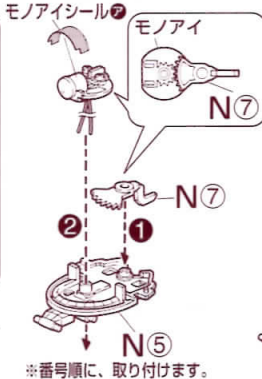
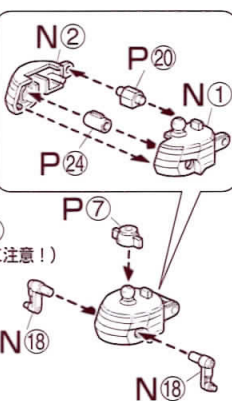
必要な部品の番号・数量を書く

●注文された理由（○でかこむ）（こわした・なくした）

●部品の注文は「普通為替」か「定額小為替」でお願いいたします。

1999.7/T・ON

※このページで使用するパーツは、A・N・P・Q・T・電池金具・密巻きスプリング(中)です。

※リード線を取り付ける時、リード線の皮膜ははがさないでください。

■頭部組立

❶ 頭：モノアイ

Q④ シール㉞ ※先にはります。
発光ダイオード 足
N⑲
足が長い方
ビス(小)銀
リード線(茶)
リード線(グレー)
× ○
※ビスの締めすぎに注意！
※上から見た図

❷ 頭：メカ部1

モノアイシール㋐
モノアイ
N⑦
N⑦
N⑤
※番号順に、取り付けます。
※ビスの締めすぎに注意！
ビス(小)銀
N⑥
Q⑤ (向きに注意！)

❸ 頭：首

N② P⑳ N① P㉔ P⑦ N⑱ N⑱

❹ 頭：メカ部2

※❶〜❸は取り付ける順番です。
[メカ部]
N⑮ N⑯
[首]
❷リード線を穴に通します。

❺ 頭：メカ部の完成

[メカ部]
※N⑮を前に倒します。
N⑦
※N⑦を動かすと、モノアイが可動します。
N⑬
N④

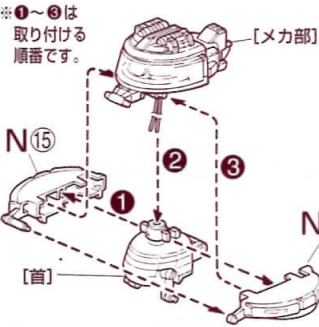
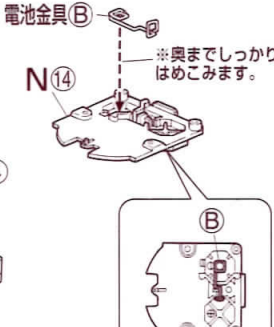
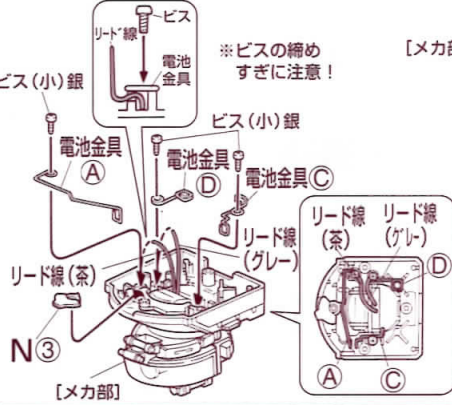
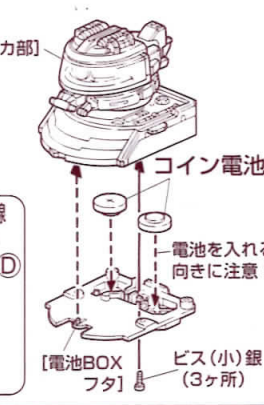
❻ 頭：電池BOXフタ

電池金具Ⓑ
※奥までしっかりはめこみます。
N⑭
Ⓑ

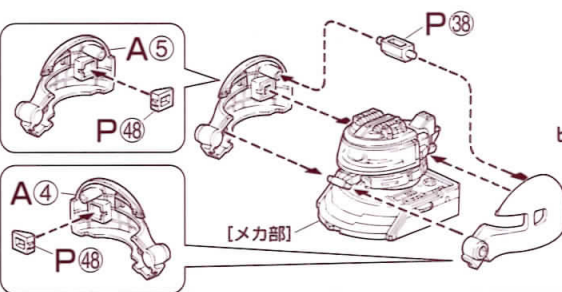
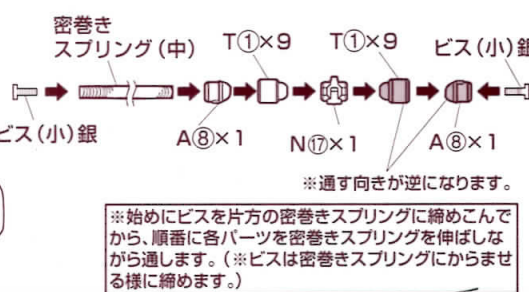
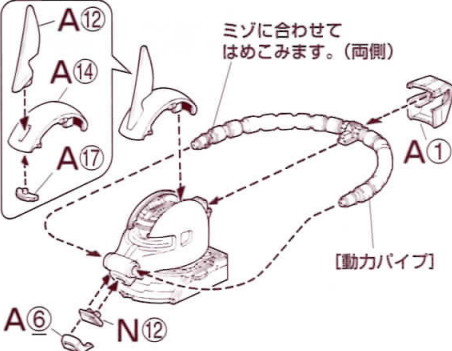
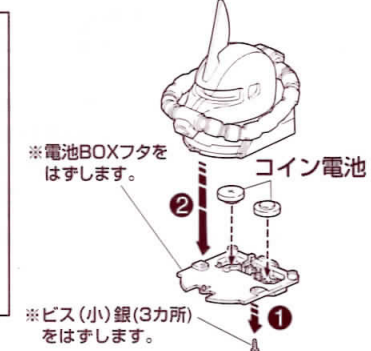
❼ 頭：電池BOX

ビス リード線 電池金具
※ビスの締めすぎに注意！
ビス(小)銀
電池金具Ⓐ
ビス(小)銀
電池金具Ⓓ
電池金具Ⓒ
リード線(グレー)
リード線(茶)
N③
[メカ部]
リード線(茶) リード線(グレー) Ⓓ Ⓐ Ⓒ

❽ 頭：コイン電池の入れ方

[メカ部]
コイン電池
電池を入れる向きに注意！
[電池BOXフタ]
ビス(小)銀(3ヶ所)

※LED(発光ダイオード)を点灯させたい方はコイン電池(LR43・別売)をご使用ください。

点灯テスト
スイッチを入れて、点灯するか確認してください。
OFF ON

点灯しない場合
1.電池の+−(プラスマイナス)は合っていますか。
2.電池は古くありませんか。
3.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

❾ 頭：頭部カバーの取り付け1

A⑤ P㊽ A④ P㊽ P㊳ [メカ部]

❿ 頭：動力パイプ

ビス(小)銀 → 密巻きスプリング(中) → A⑧×1 → T①×9 → N⑰×1 → T①×9 → A⑧×1 ← ビス(小)銀
※通す向きが逆になります。

※始めにビスを片方の密巻きスプリングに締めこんでから、順番に各パーツを密巻きスプリングを伸ばしながら通します。(※ビスは密巻きスプリングにからませる様に締めます。)

⓫ 頭：頭部カバーの取り付け2

A⑫ A⑭ A⑰
ミゾに合わせてはめこみます。(両側)
A①
[動力パイプ]
A⑥ N⑫

⓬ 頭：頭部の完成

※頭部カバーが開閉します。

⓭ 頭：コイン電池の交換方法

※電池BOXフタをはずします。
コイン電池
※ビス(小)銀(3カ所)をはずします。
❶ ❷

HEAD UNIT ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、A・J・O・P・R・S・U・V・Wです。

※このページで使用するパーツは、J・K・O・P・R・S・U・Wです。

右腕部組立

RIGHT ARM UNIT ASSEMBLE

❼ 右腕：右腕メカ部

[右肩メカ部]

O①

[右上腕メカ部]

[右前腕メカ部]

[右手首]

❽ 右腕：右腕カバーの取り付け1

U⑭

U⑬

[右腕メカ部]

U⑦

U⑥

U⑱

U⑰

❾ 右腕：右腕カバーの取り付け2

[右腕]

（あとからはめます。）

U①

K⑤

（あとからはめます。）

U①

U⑤

❿ 右腕：右腕の完成

※腕部カバーが開閉します。

左腕部組立

LEFT ARM UNIT ASSEMBLE

❶ 左腕：左肩関節

O③

P㉞

O④

J㉝

J㉛

W③

P⑥

❷ 左腕：左肩メカ部

※ビスの締めすぎに注意！

[左肩関節]

ビス（大）黒

W㉒

W㉔

S⑧

R②

W⑮

S②

W⑰

❸ 左腕：左上腕メカ部

P⑤

W⑬

W④

P①

ビス（小）黒

S④

※ビスの締め
すぎに注意！

R⑦

W⑥

P㊾

P①

W⑩

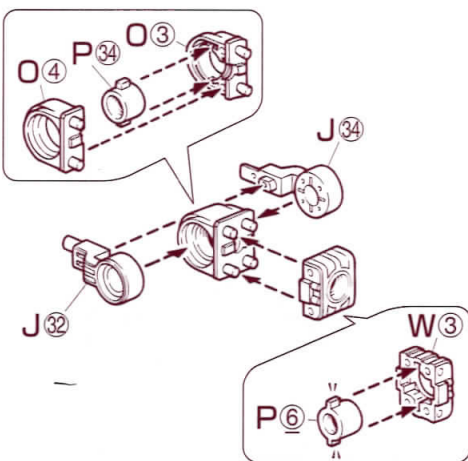
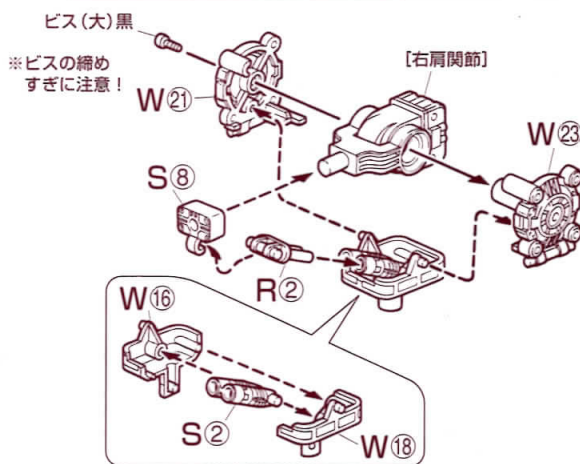
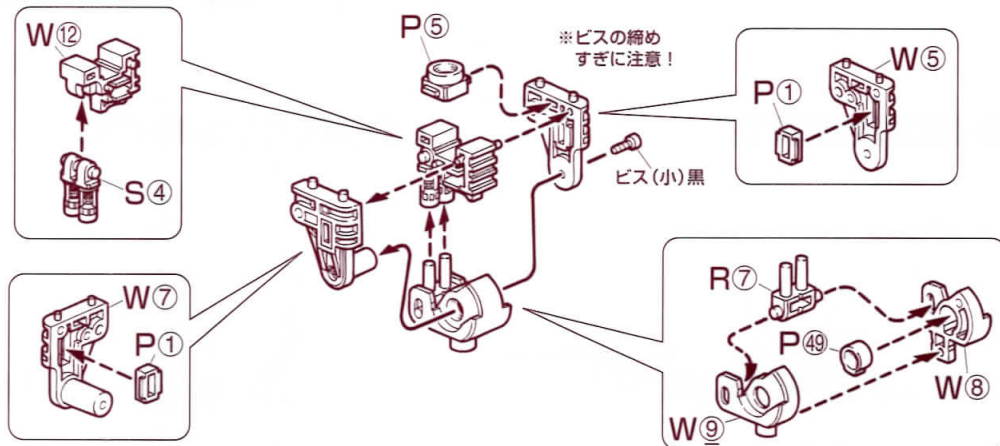
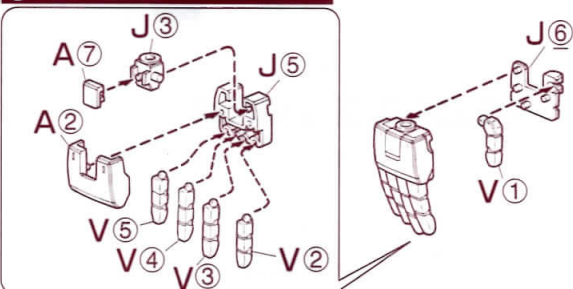
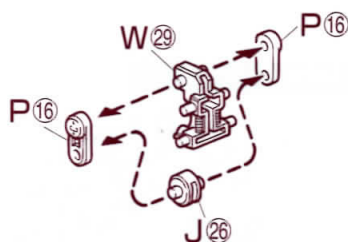
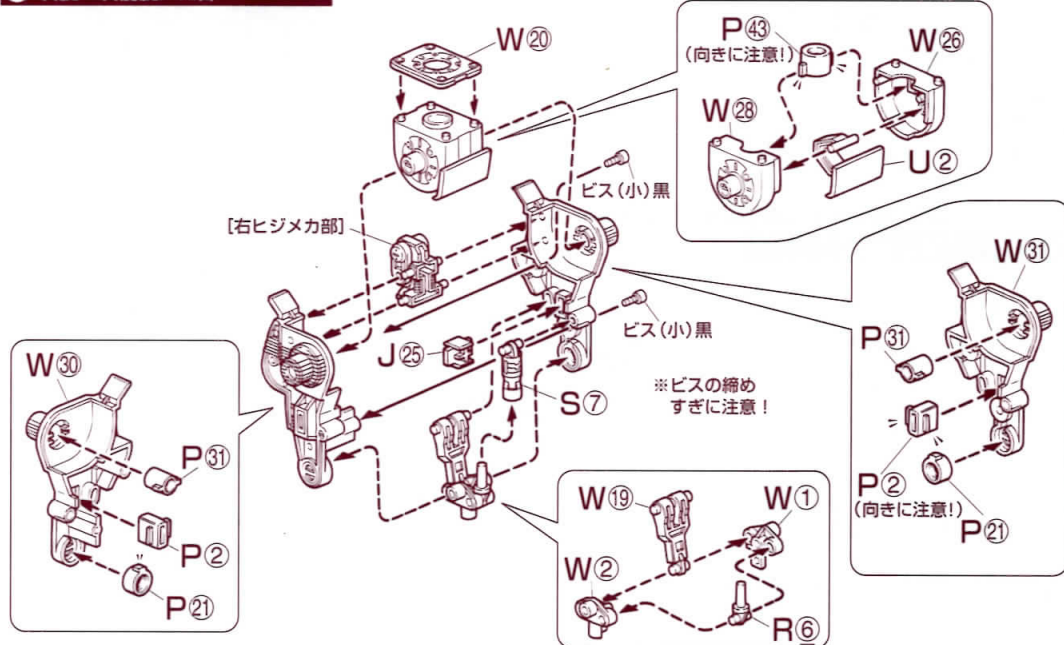
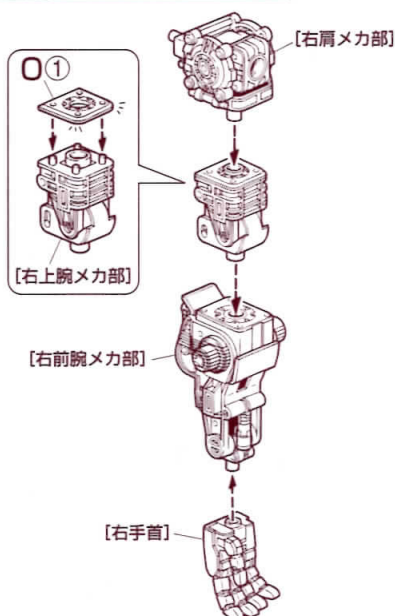
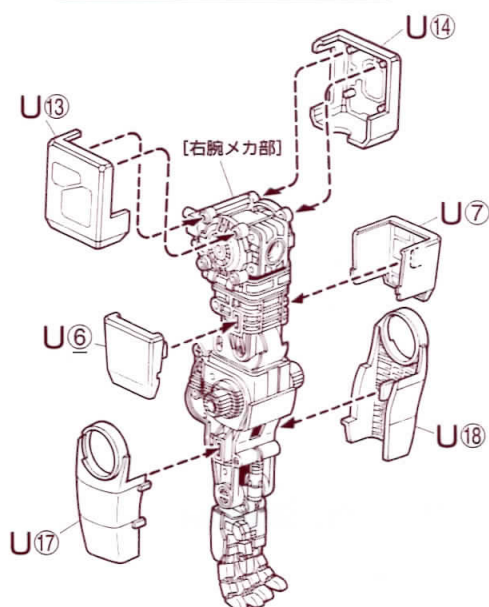
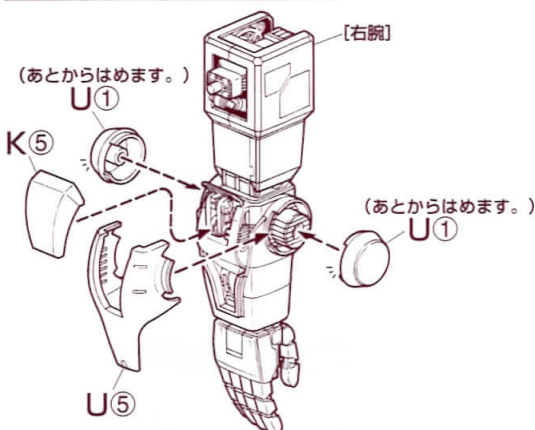
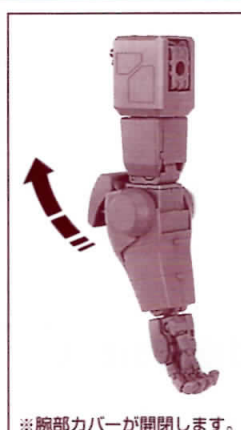
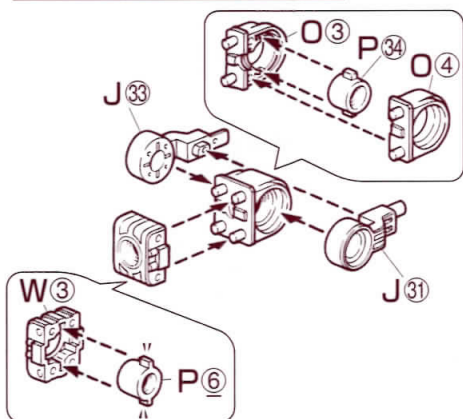
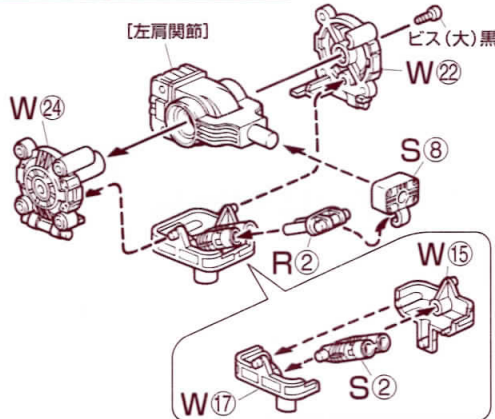
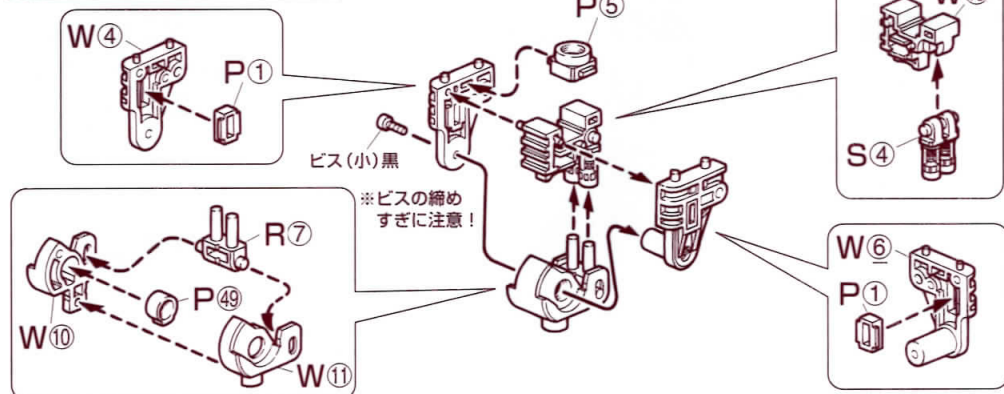
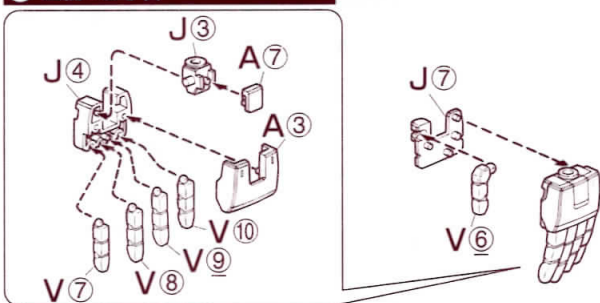
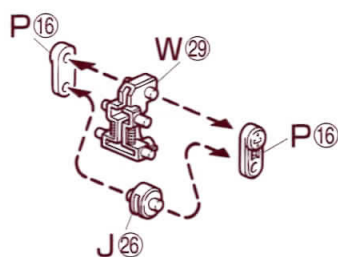
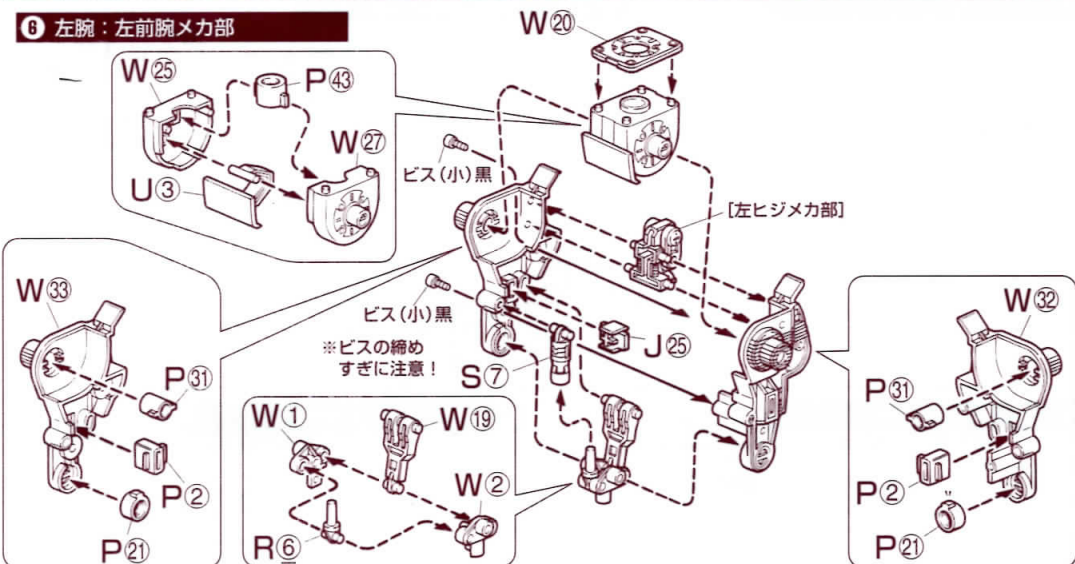
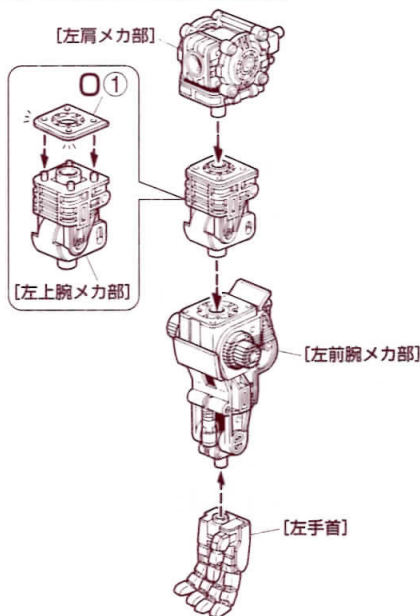
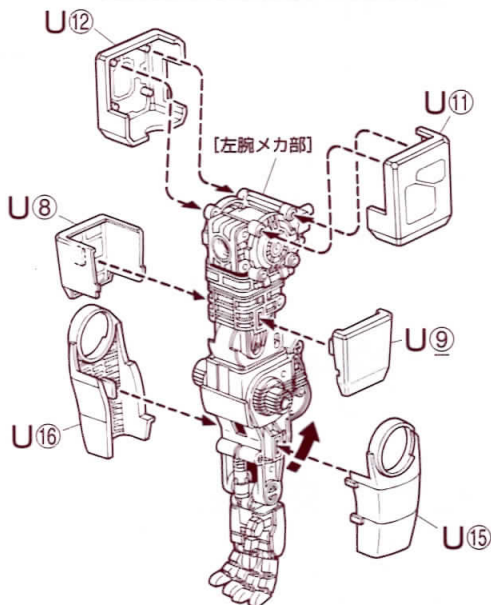
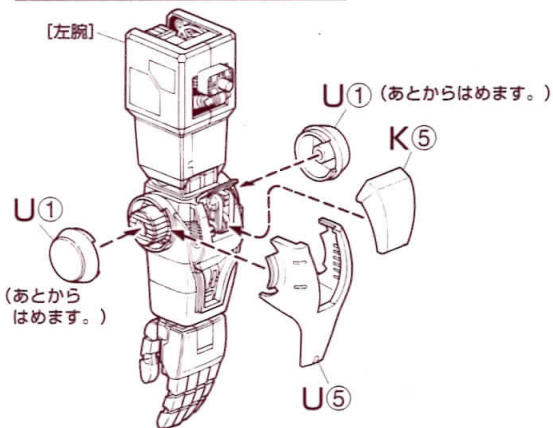
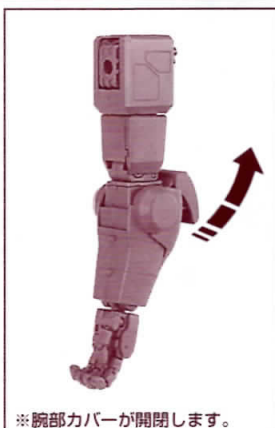
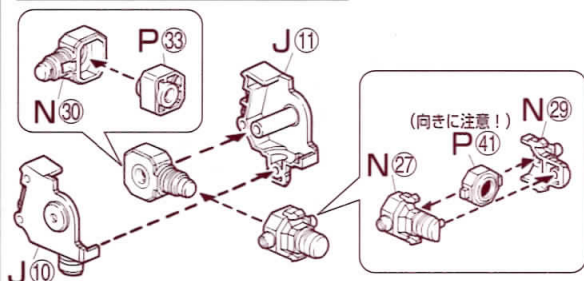
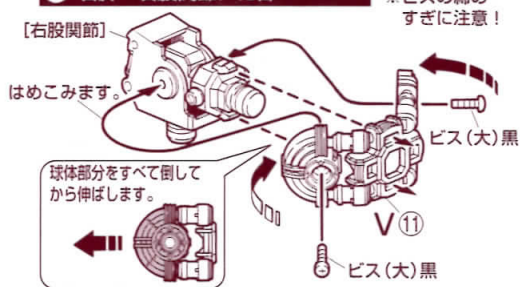
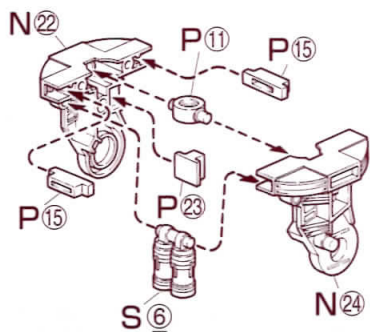
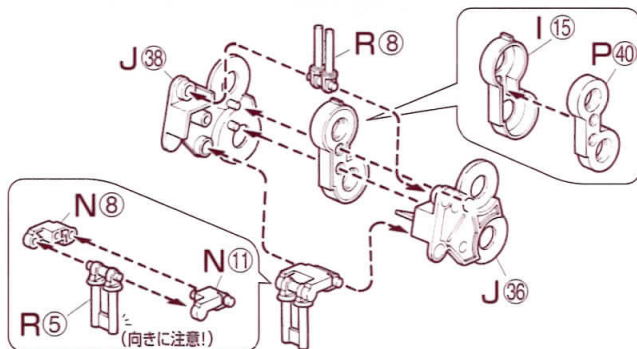
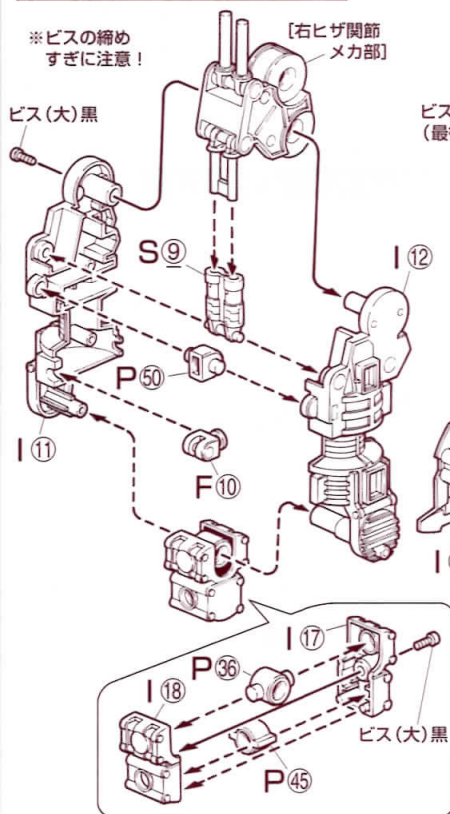
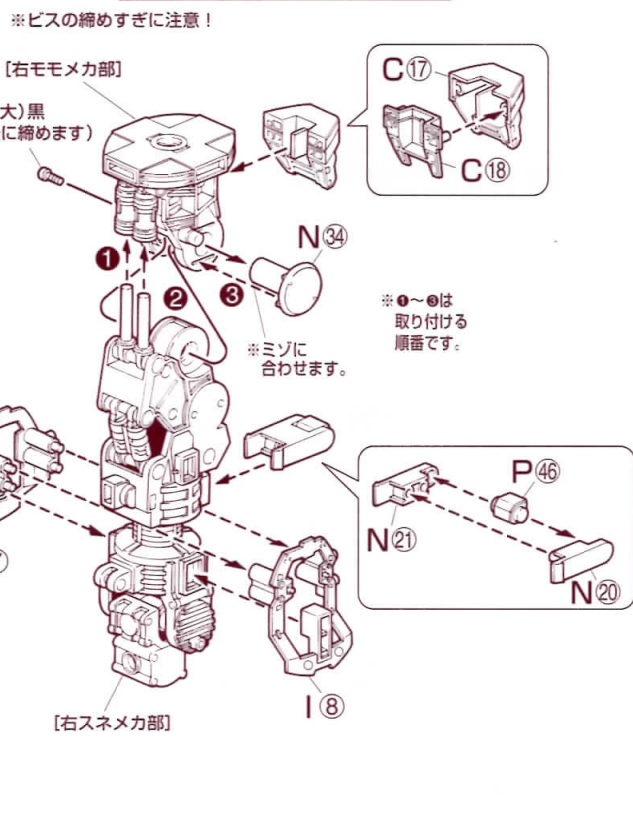
W⑪

※このページで使用するパーツは、A・J・K・O・P・R・S・U・V・Wです。

■左腕部組立

LEFT ARM UNIT ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、A・E・I・J・K・L・M・P・T・密巻きスプリング（短）です。

※脚部カバーが開閉します。
※スネバーニアが可動します。

※このページで使用するパーツは、C・E・F・I・J・N・P・R・S・V・です。

■左脚部組立

LEFT LEG UNIT ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、A・E・I・J・K・L・M・P・T・密巻きスプリング（短）です。

❽ 左腕：左足首メカ部

J㊶
P⑲
J㊴
I②
P㊹
P㊿
I①

❾ 左腕：左足首シリンダー

J㉗とJ㉙
J㉑
J㉔

❿ 左脚：左カカト

K⑥
P⑬
K②

⓫ 左脚：左ツマ先

K⑦
P⑬
K③

⓬ 左脚：左足首

[左足首シリンダー]
A⑪
[左足首メカ部]
[左カカト]
[左ツマ先]
E③

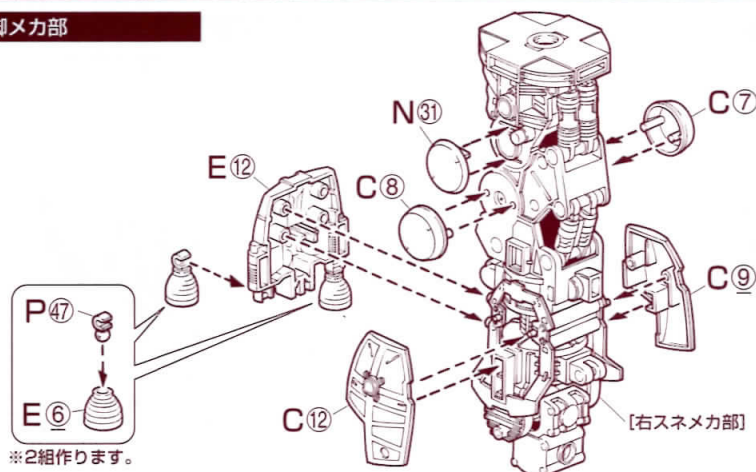
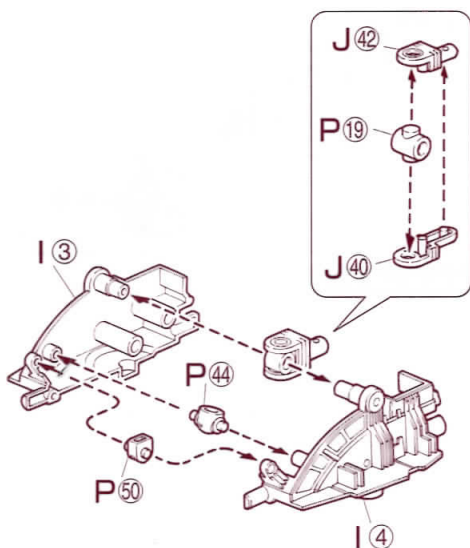
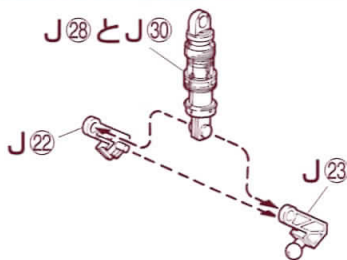
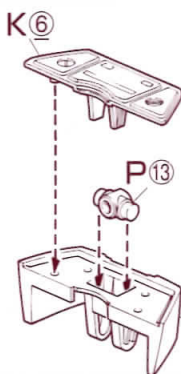
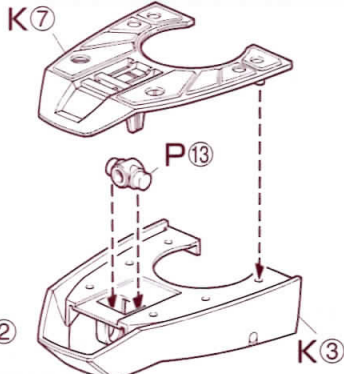
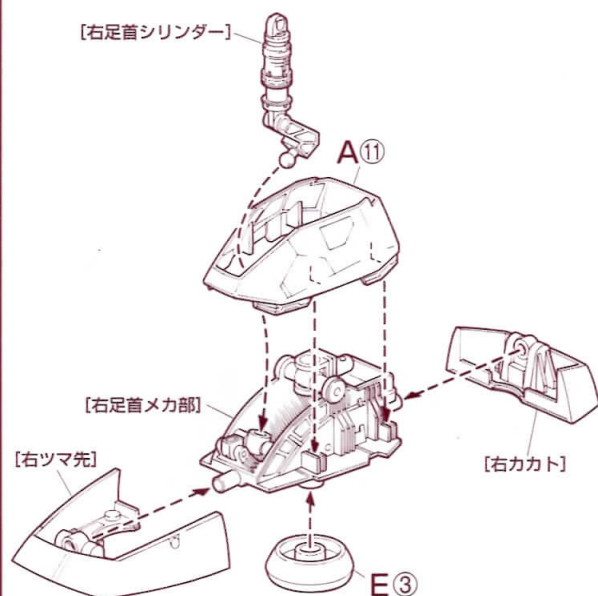
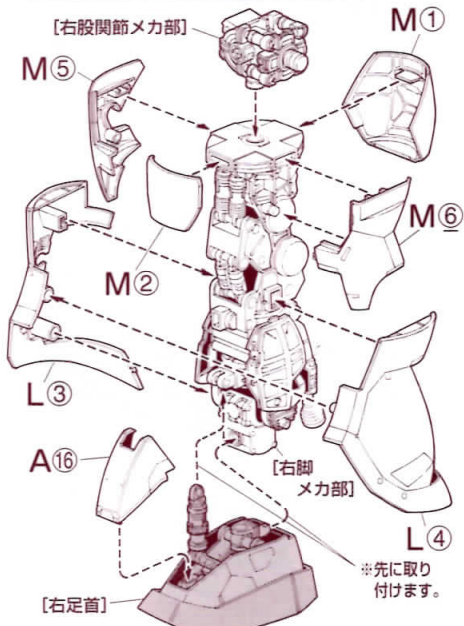
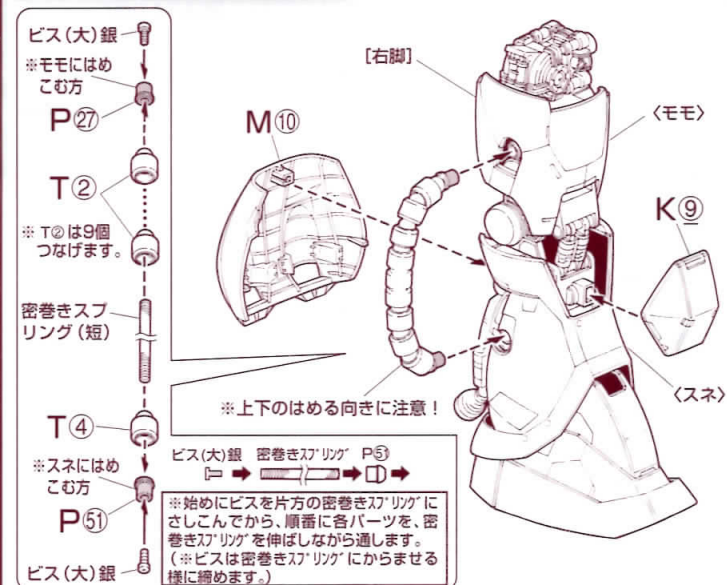
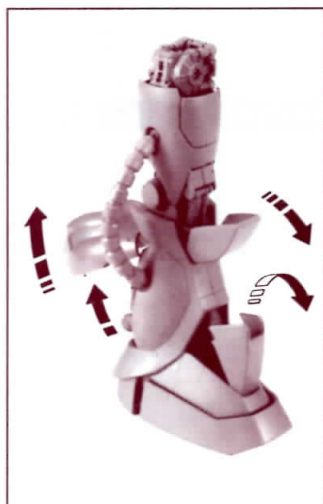
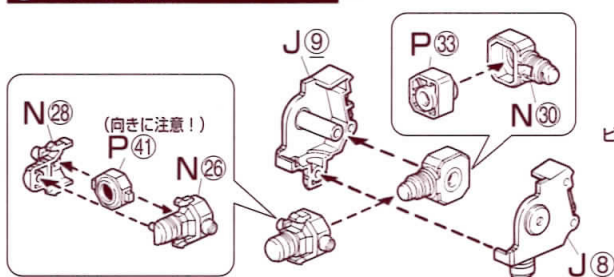
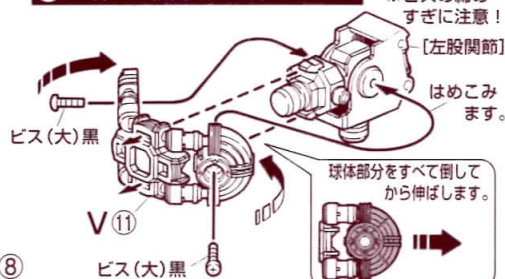
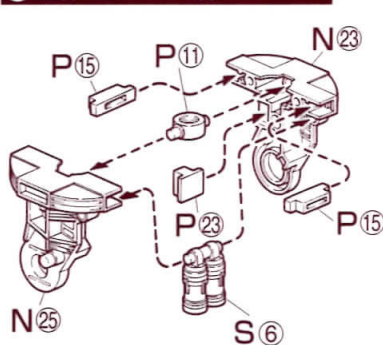
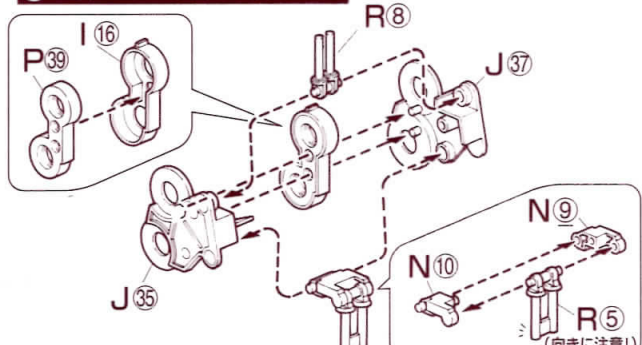
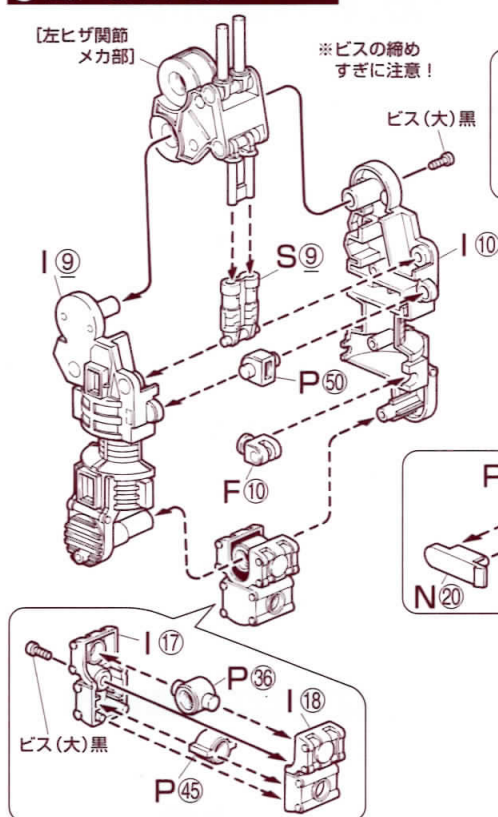
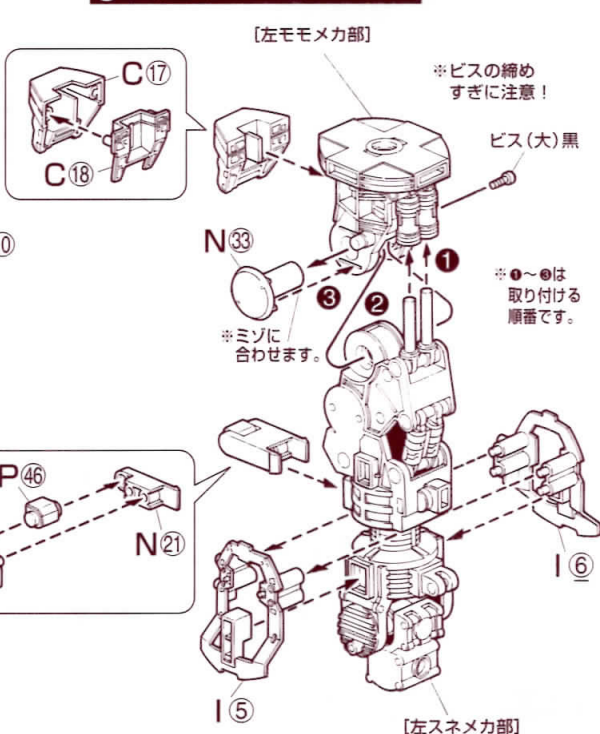
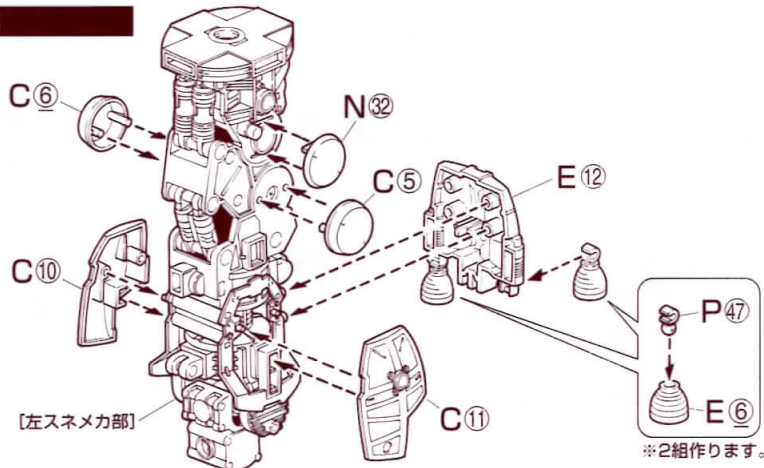
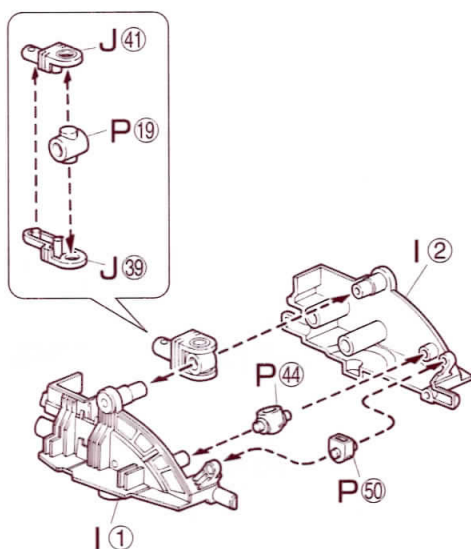
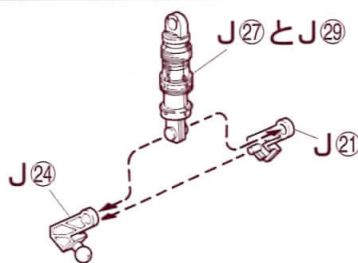
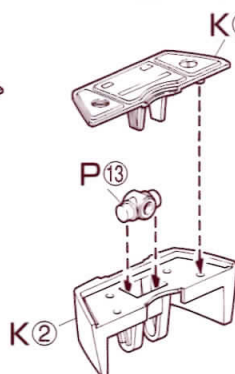
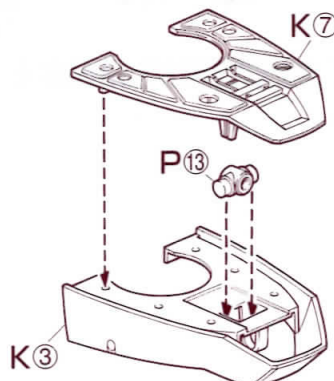
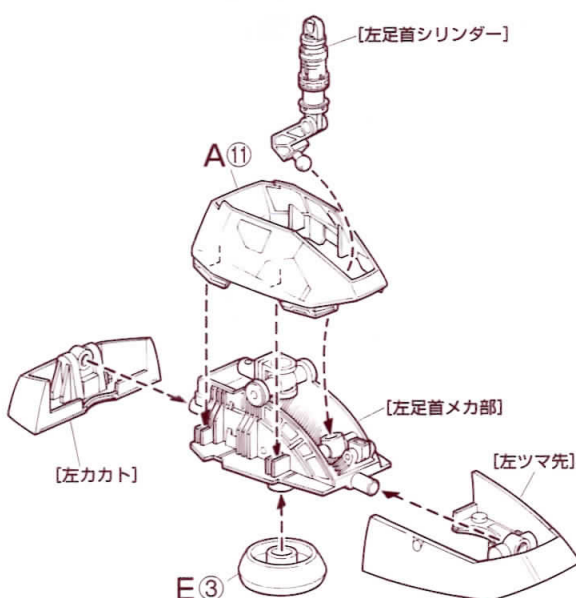
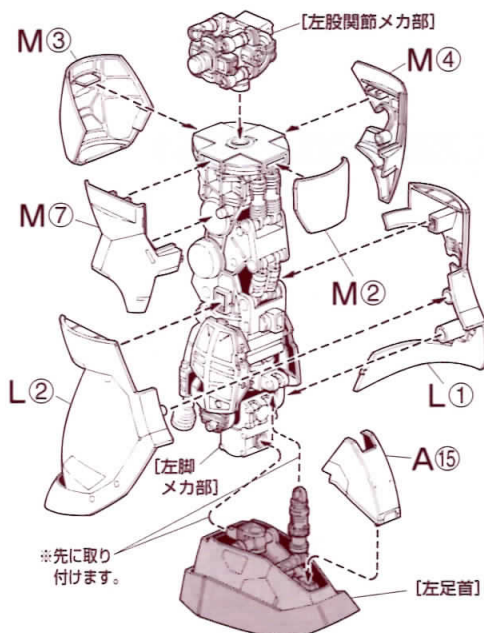
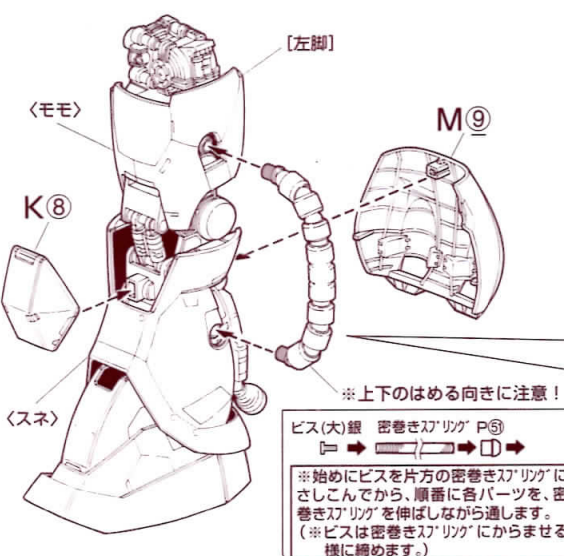
⓭ 左脚：左脚カバーの取り付け

[左股関節メカ部]
M③
M④
M⑦
M②
L②
L①
A⑮
[左脚メカ部]
※先に取り付けます。
[左足首]

⓮ 左脚：動力パイプ

ビス（大）銀
※モモにはめこむ方
P㉗
T②
※T②は9個つなげます。
密巻きスプリング（短）
T④
※スネにはめこむ方
P㉛
ビス（大）銀

ビス(大)銀　密巻きスプリング　P㉛

※始めにビスを片方の密巻きスプリングにさしこんでから、順番に各パーツを、密巻きスプリングを伸ばしながら通します。（※ビスは密巻きスプリングにからませる様に締めます。）

⓯ 左脚：左脚の完成

※脚部カバーが開閉します。
※スネバーニアが可動します。

LEFT LEG UNIT ASSEMBLE

※このページで使用するパーツは、C・E・F・J・K・M・P・R・S・T・密巻きスプリング（長）です。

■ボディ組立

① ボディ：シート

C④ C⑲ C㉓ C⑬

P④（向きに注意！）

② ボディ：動力パイプ

ビス（大）銀 F① 密巻きスプリング（長）

T③×2 T②×9 T②×9 T③×2 T④×1 T④×1

※通す向きが逆になります。

※始めにF①に密巻きスプリングを通し、ビスを締めてから、順番に各パーツを、密巻きスプリングを伸ばしながら通します。（※ビスは密巻きスプリングにからませる様に締めます。）

③ ボディ：コクピット1

※先に組み立てた動力パイプのもう片方をF⑤に通し、ビスで止めます。

F⑤ ビス（大）銀 ビス（大）黒 ［シート］ ［動力パイプ］ C⑯ C③ K① E②（向きに注意！）

※ここにさしこむ。

④ ボディ：コクピット2

M⑧ ［コクピット］ F⑪ P㉒ F⑫

⑤ ボディ：ボディメカ部1

［右］

※先に取り付けます。 C① J⑫ P⑭ ※穴の大きい方 S③ P⑰ J⑱ ※最後にはめこみます。 ［コクピット］

［左］

P⑭ J⑬ ※穴の大きい方 C② ※先に取り付けます。 P⑰ S③ ※最後にはめこみます。 J⑱ ［コクピット］

⑥ ボディ：ボディメカ部2

［右］

F⑯ P⑫ J⑮ J⑯ R① F⑮ ［コクピット］

［左］

F⑯ P⑫ J⑭ J⑰ R① F⑮ ［コクピット］

⑦ ボディ：ボディメカ部3

ビス（大）黒 ［ボディメカ部］ ※ビスの締めすぎに注意！ F⑨ F⑰ P㉚（向きに注意！） P㉘（向きに注意！） P㉚（向きに注意！） F⑱ P㉘（向きに注意！） F⑧

※このページで使用するパーツは、B・C・D・E・F・K・P・R・S・Wです。

8 ボディ：ボディカバーの取り付け

[ボディメカ部]
D⑦
D⑧
D④
(向きに注意！)
T②
ボディ右側
ボディ左側
中央
[ボディメカ部]
D⑤
K④
(向きに注意！)
C⑳
D⑥

1 バックパック：ルーバー

[左]
C⑮
C㉒
[右]
C⑮
F②
P⑧
C㉑

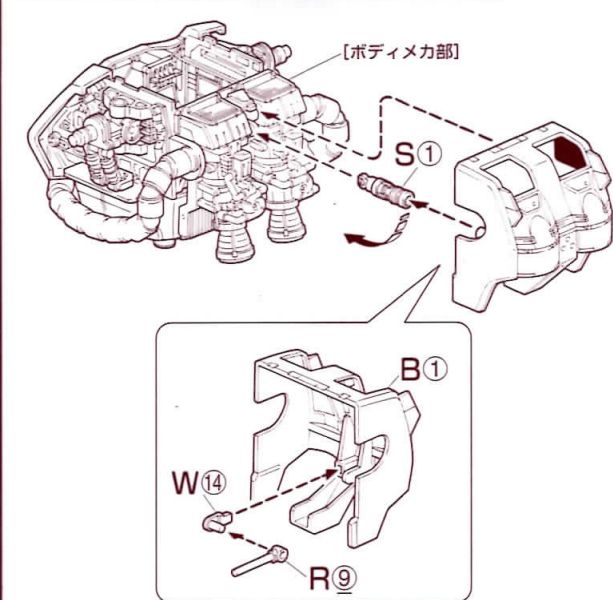
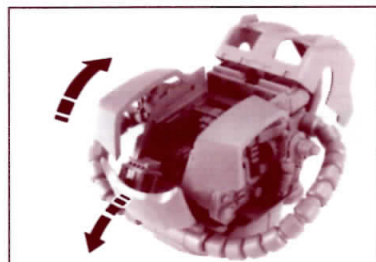
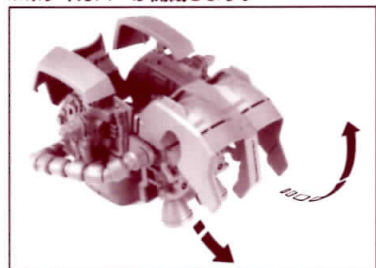
2 バックパック：バーニア

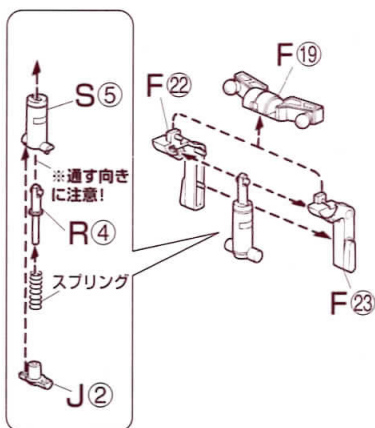
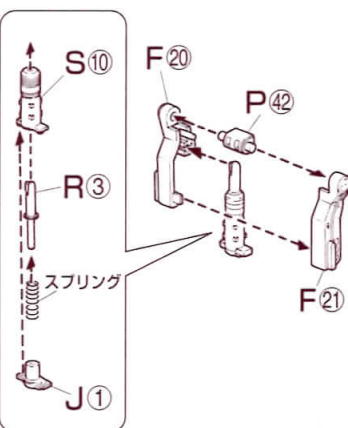
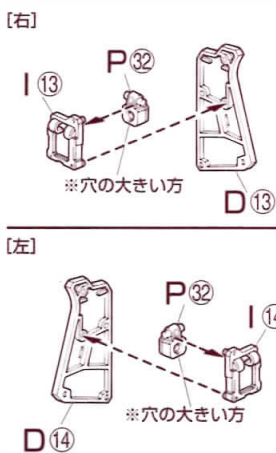
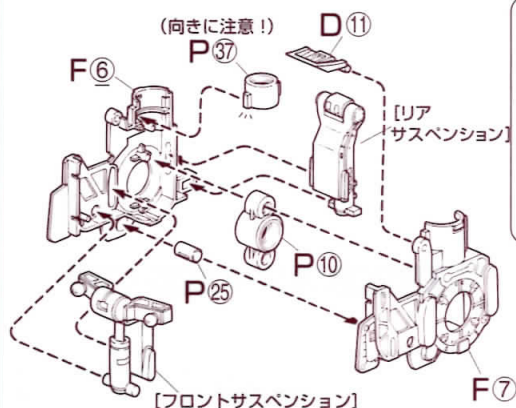
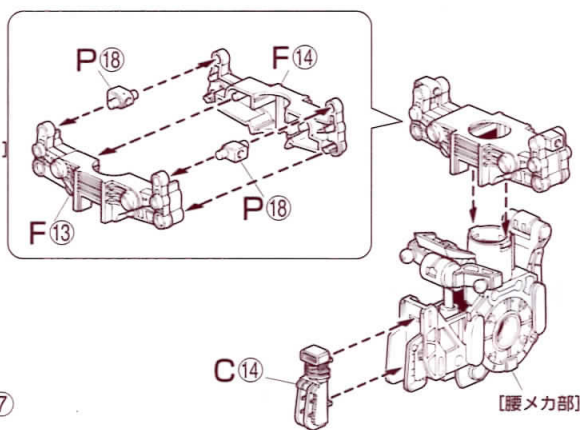
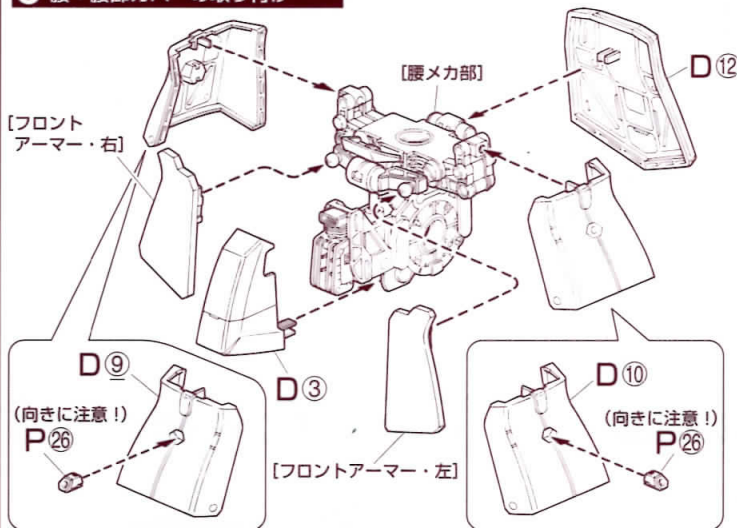
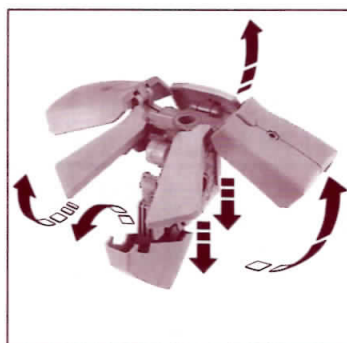
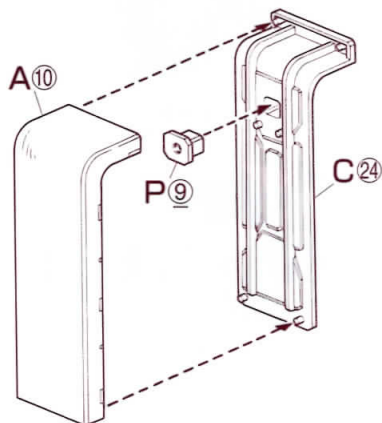
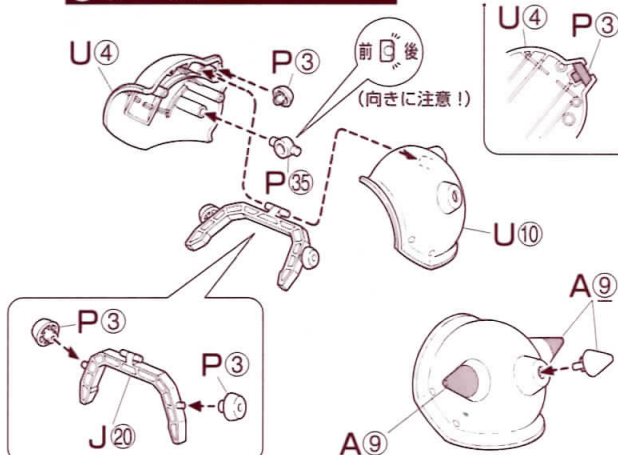
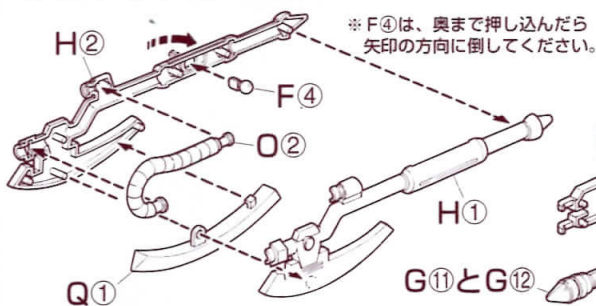
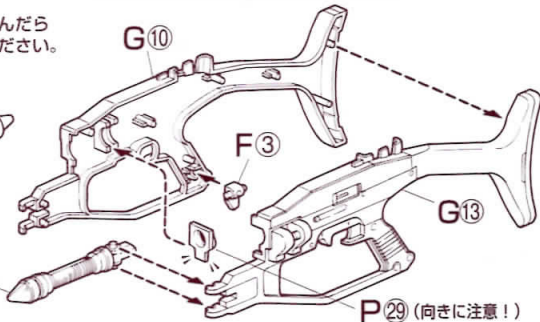
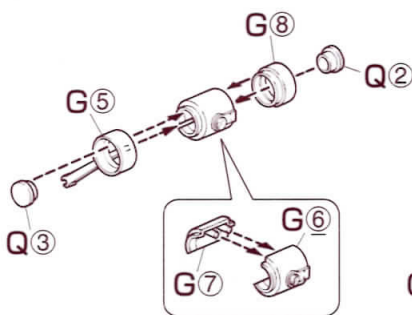
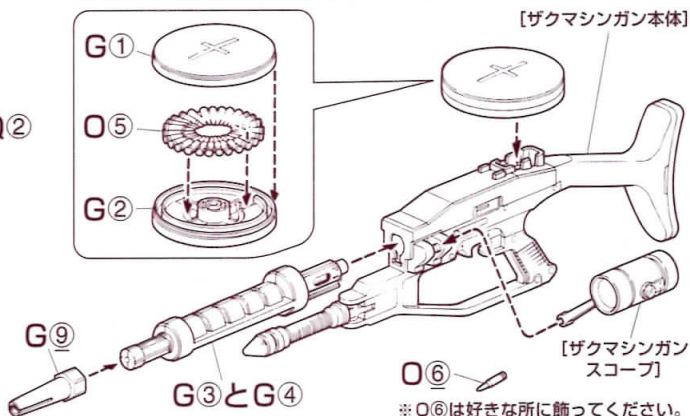
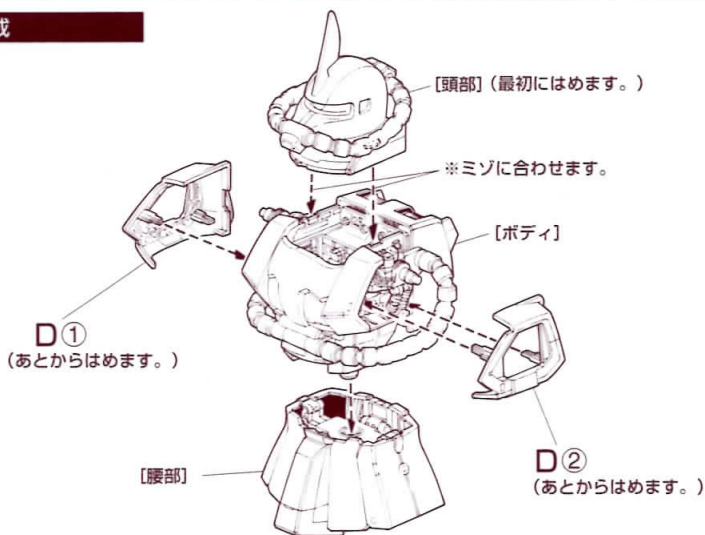
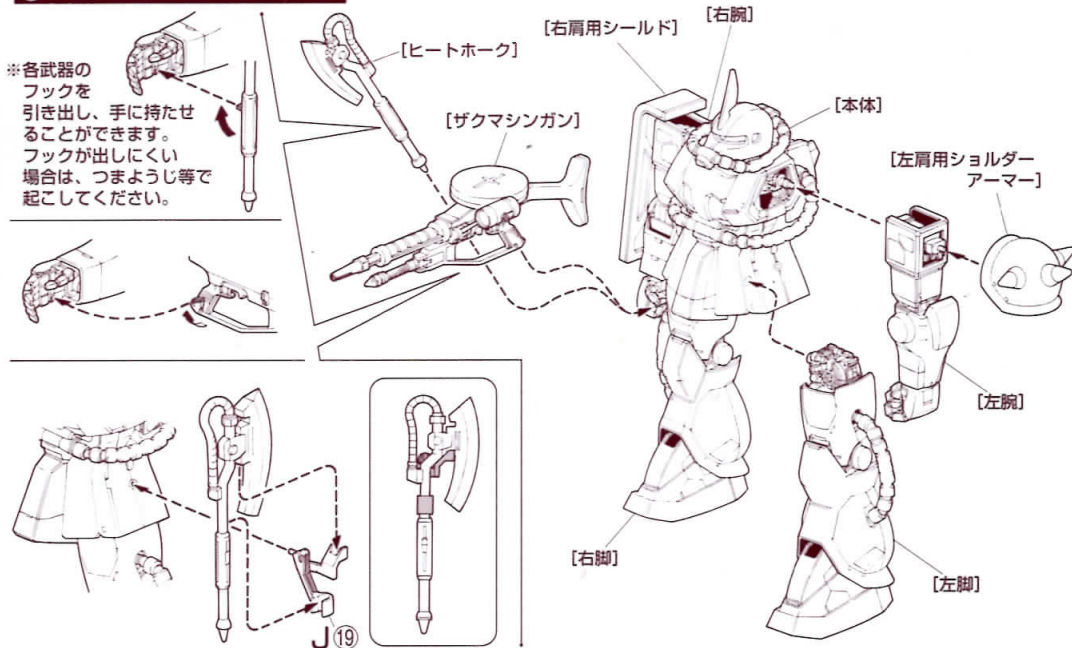
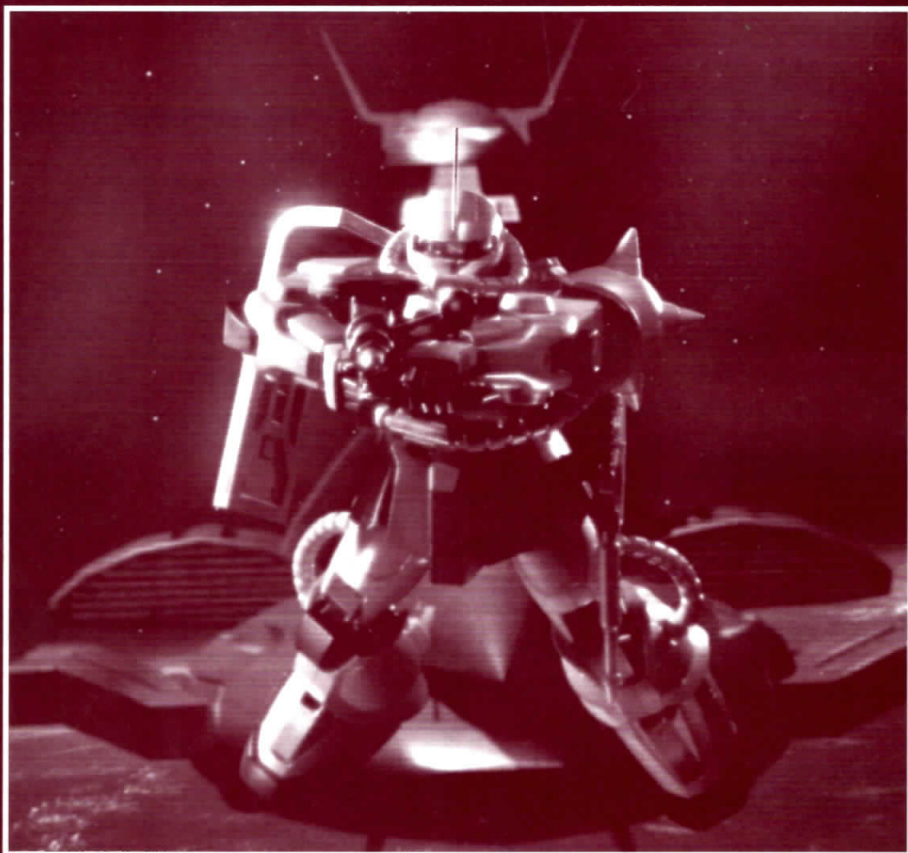
[右]
E⑨
E⑧
E①
(向きに注意！)
E⑭
E⑪
[左]
E⑦
E⑩
E①
(向きに注意！)
E⑬
E⑪

3 バックパック：バックパックメカ部

[ボディメカ部]
[ルーバー・右]
[ルーバー・左]
E⑤
[バーニア・右]
E④
[バーニア・左]
E④（E⑤）
[バーニア]

4 バックパック：バックパックカバーの取り付け

B①
W⑭
R⑨

5 バックパック：ボディ・バックパックの完成

※ボディカバーが開閉します。

※バックパックカバーが開閉します。
※バーニアが可動します。

※このページで使用するパーツは、A・C・D・F・I・J・P・R・S・U・スプリングです。

※このページで使用するパーツは、D・F・G・H・J・O・P・Qです。

PERFECT GRADE

MS-06S ZAKU Ⅱ

Ver.1.0

CONSTRUCTION MANUAL

PERFECT GRADE MS-06 ZAKU II

CUSTOM SET #1

CLEAR BODY & WEAPONS

⚠ 注　意

必ずお読みください

●この商品の対象年齢は15才以上です。
〈鋭い部品がありますので、15才未満には適しません。〉

●小さな部品,電池を口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。

●ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。

●小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところに保管し、お子様には絶対に与えないでください。

《組み立てる時の注意》

●組み立てる前に必ずお読みください。

●部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取ってください。切り取った後のクズは捨ててください。

●部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで、正しく使用してください。

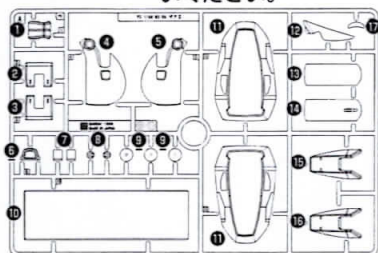
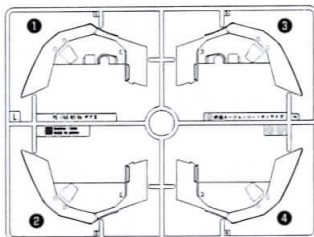
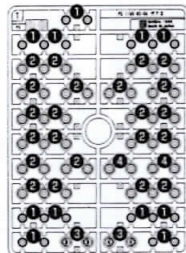
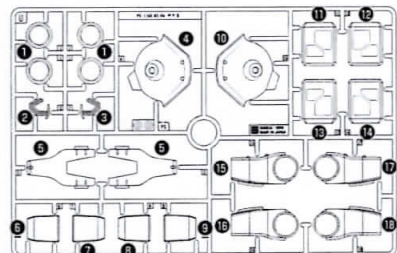
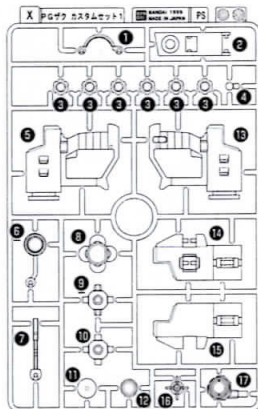
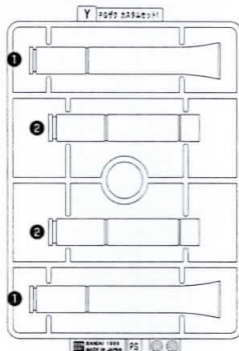
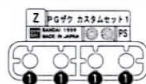
●部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。

●塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

●この組み立てには＋(プラス) ドライバーを使いますので、別にご用意ください。

パーツリスト

Aパーツ

※ ⑫・⑭はご自由にお使いください。

Lパーツ

Tパーツ

Uパーツ

Xパーツ (×2)

Yパーツ

Zパーツ

●スライドマーク…1

《お買い上げのお客様へ》　部品をこわしたり、なくした時は「部品注文カード」に必要な部品の番号・数量をはっきり書いて切り取り、封書(裏面にお客様のお名前、年齢、ご住所を明記してください)にて、郵便為替または定額小為替で下記までお申し込みください。代金は料金表通りです。為替証書は無記入(白紙)で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先　〒424-8735 静岡県清水市西久保305
(株)バンダイ静岡工場 お客様相談センター・部品係　TEL0543-65-5315

《料金表》●部品代は1個の料金です。

部品番号	スライドマーク	その他の部品
部品代	400円	各40円
郵送料	120円	120円

部品注文カード　'99.05/72571-3000

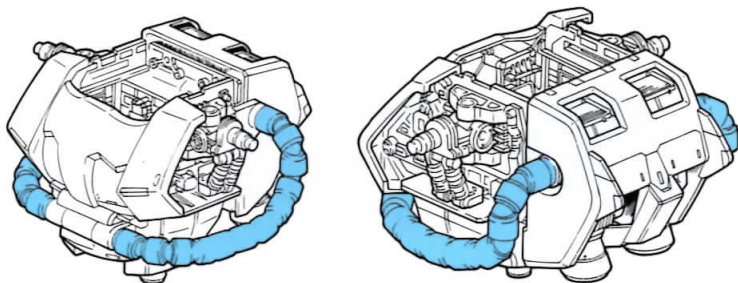
PGザク カスタムセット#1
クリヤーボディ&ウェポンズ

必要な部品の番号・数量を書く

●注文された理由 (○でかこむ) (こわした・なくした)

●部品の注文は「普通為替」か「定額小為替」でお願いいたします。

1999.5/T・ON

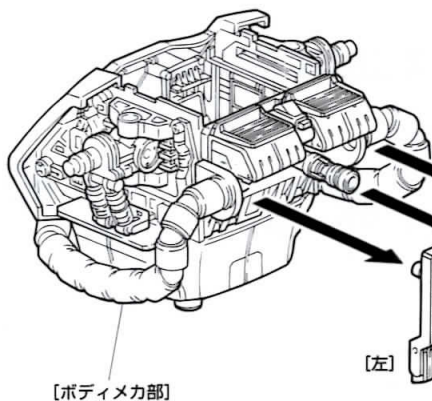
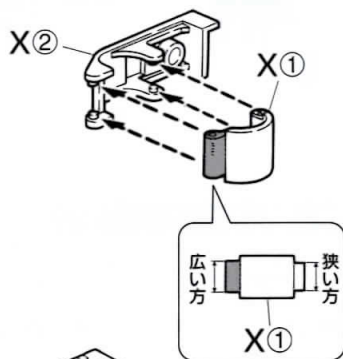
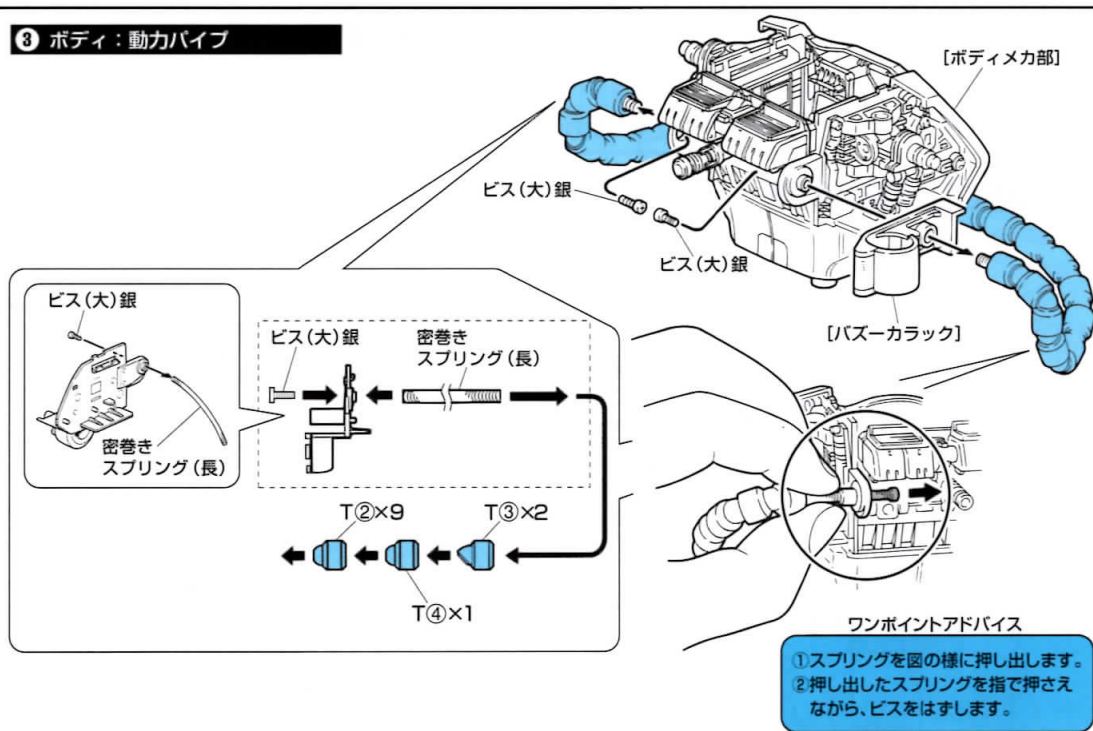
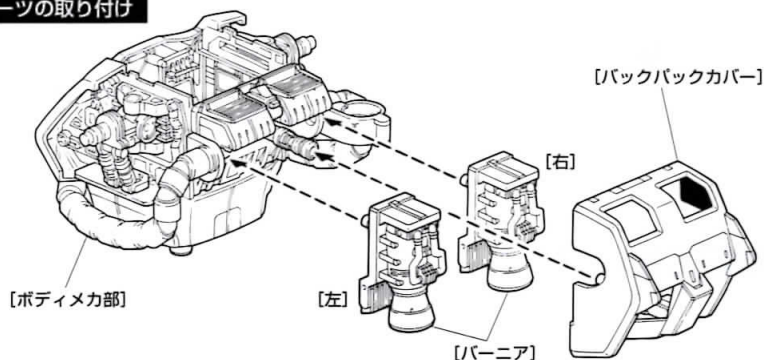
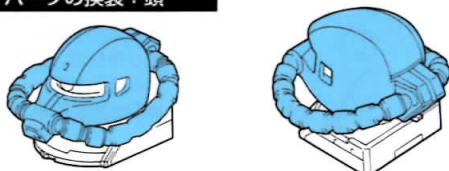
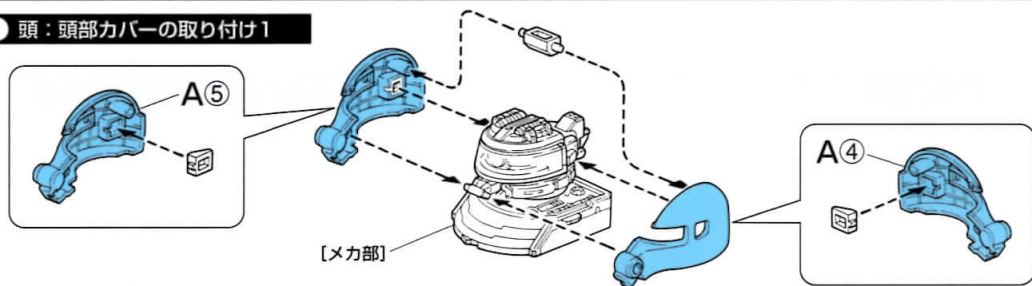
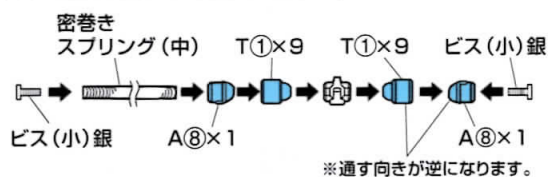
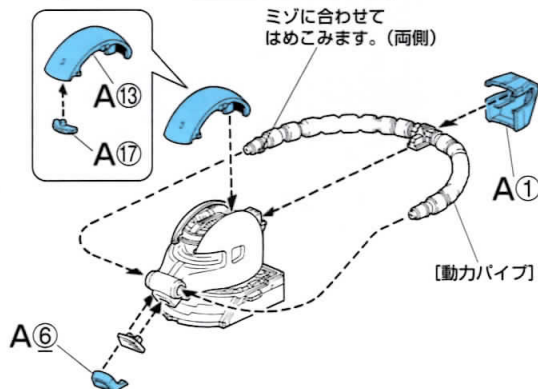
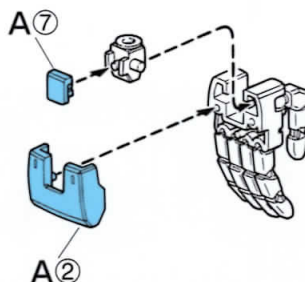
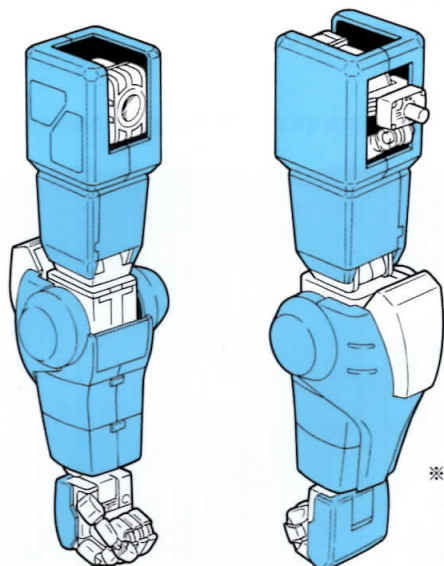
※この商品のクリヤーパーツは、パーツの取り替えを前提に設計されていません。無理なパーツの取り外しを行うと破損の恐れがありますので、パーツの取り扱いには十分注意してください。
※取り替えるパーツは で表示しています。
※余ったパーツは、お好みで取り替えてください。取り付けはPGザクの取扱説明書をお読みください。

❶ 分解：全体の分解

※右側も同様に取り外します。

クリヤーパーツの換装：ボディ

※ 部分の通常パーツを取り外して、クリヤーパーツに組み替えます。
取り付けは下図に従って行います。

❶ ボディ：背部パーツの取り外し

❷ ボディ：バズーカラック

■ボディ
BODY
■頭部
HEAD UNIT
❸ ボディ：動力パイプ
[ボディメカ部]
ビス（大）銀
ビス（大）銀
[バズーカラック]
ビス（大）銀
ビス（大）銀
密巻き
スプリング（長）
密巻き
スプリング（長）
T②×9
T③×2
T④×1
ワンポイントアドバイス
①スプリングを図の様に押し出します。
②押し出したスプリングを指で押さえながら、ビスをはずします。
❹ ボディ：背部パーツの取り付け
[バックパックカバー]
[右]
[左]
[ボディメカ部]
[バーニア]
クリヤーパーツの換装：頭
※　　　部分の通常パーツを取り外して、
クリヤーパーツに組み替えます。
取り付けは下図に従って行います。
❶ 頭：頭部カバーの取り付け1
A⑤
A④
[メカ部]
❷ 頭：動力パイプ
密巻き
スプリング（中）
T①×9
T①×9
ビス（小）銀
ビス（小）銀
A⑧×1
A⑧×1
※通す向きが逆になります。
※始めにビスを片方の密巻きスプリングに締めこんでから、順番に各パーツを密巻きスプリングを伸ばしながら通します。（※ビスは密巻きスプリングにからませる様に締めます。）
※動力パイプの交換は、ボディ:動力パイプのワンポイントアドバイスを参考に行ってください。
❸ 頭：頭部カバーの取り付け2
ミゾに合わせて
はめこみます。（両側）
A⑬
A⑰
A①
[動力パイプ]
A⑥

クリヤーパーツの換装：右腕

❶ 右腕：右手首

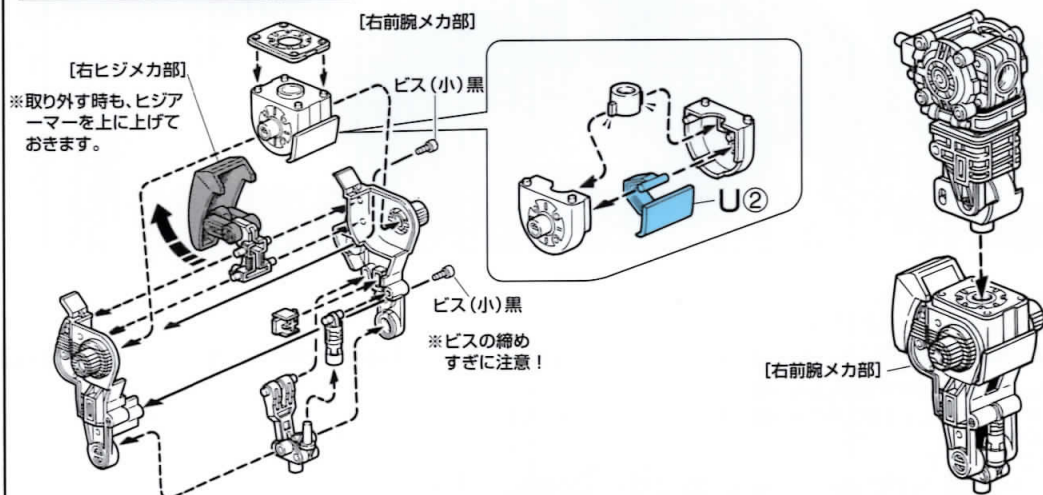
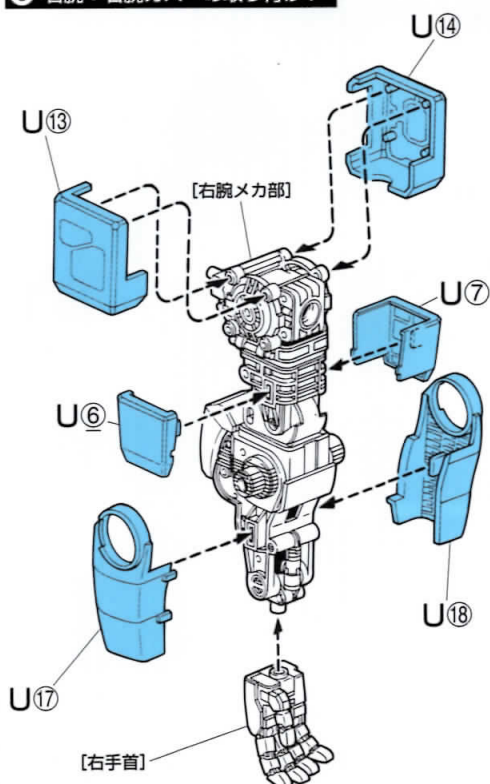
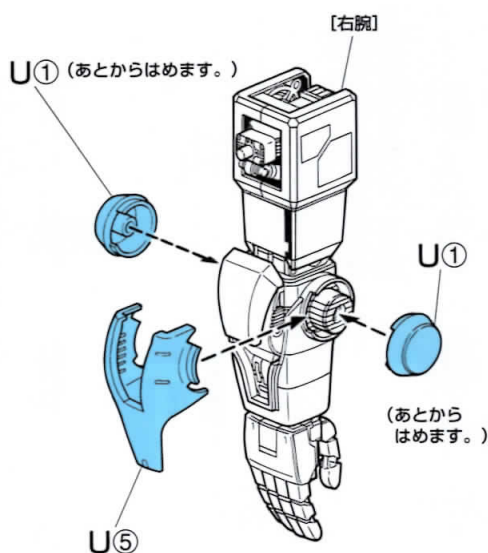
※ 部分の通常パーツを取り外して、クリヤーパーツに組み替えます。
取り付けは下図に従って行います。

❷ 右腕：右腕メカ部

❸ 右腕：右腕カバーの取り付け1

U⑭
U⑬
[右腕メカ部]
U⑦
U⑥
U⑱
U⑰
[右手首]

❹ 右腕：右腕カバーの取り付け2

[右腕]
U① （あとからはめます。）
U①
（あとからはめます。）
U⑤

EXPLANATION ［クリヤーボディ＆各種武器解説］

※カスタムセット#1は、PG・MS-06FザクⅡと、PG・MS-06SザクⅡの両方に対応しています。

DIORAMA

下の完成写真は、パーフェクトグレード MS-06F ザクⅡにカスタムセット＃1のザクバズーカを持たせた状態の完成写真です。この商品には、パーフェクトグレード MS-06F ザクⅡは入っていません。

マーク指定位置

DISPLAY

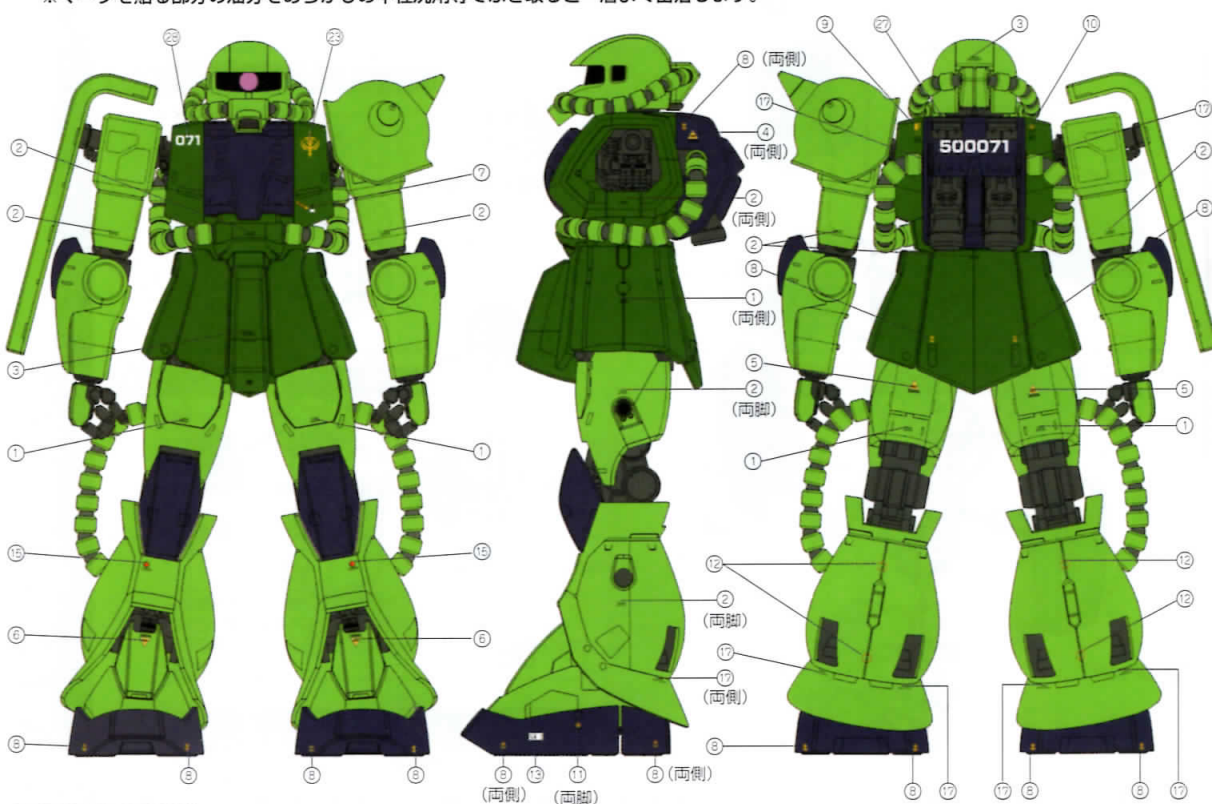
パーフェクトグレード MS-06ザクⅡに、より一層の世界感を与える、大型スライドマークで細かなステンシル、カラフルなイラストマーク等を再現しました。下の図面を参考にして貼り付けてください。

スライドマークの貼り方

1.スライドマークを貼りたい形に切り取り、ぬるま湯に数秒間つけてください。
2.表側を上にしてずらしながら貼りたい場所に移動します。
3.柔らかな布等でマークの中に入った泡を押し出します。
4.乾くまでマークには手を触れないでください。
※マークを貼る部分の油分をあらかじめ中性洗剤等でふき取ると一層よく密着します。

※下のイラストに指示の無いスライドマークは、PG・MS-06ザクⅡの完成写真等を参考に、好みの場所に貼ってください。
※○数字は、スライドマークの番号です。

CUSTOM SET #1 EXPLANATION

PERFECT GRADE MS-06 ZAKU II/CLEAR PARTS・H&L-SB25K/280mmAP MIP-B6(cracker)

DISPLAY

▶右・下の完成写真は、パーフェクトグレード MS-06F ザクIIにカスタムセット＃1を組み込んだ基本的な組立例です。
クリヤーパーツを組み込む場合には、MS-06 ザクIIのCONSTRUCTION MANUALを参考にして組み立ててください。

未塗装組立状態

CLEAR PARTS & INNER FRAME

PG MS-06 ザクIIでは、機体の外観のみならず内部メカニズムも可能な限り再現しました。カスタムセット＃1を組み込むことにより、各部パーツの開閉をしなくても内部メカ部分、サスペンションなどの可動やパーツごとの機能を見ることができます。

WEAPONS/ ZAKU BAZOOKA/CRACKER

ザクバズーカ、クラッカーをセットしました。

クリヤーパーツの換装：左腕

❶ 左腕：左手首

❷ 左腕：左腕メカ部

❸ 左腕：左腕カバーの取り付け1

U⑫
U⑪
[左腕メカ部]
U⑧
U⑨
U⑯
U⑮
[左手首]

❹ 左腕：左腕カバーの取り付け2

[左腕]
U①（あとからはめます。）
U①
（あとからはめます。）
U⑤

クリヤーパーツの換装：右脚

※ 部分の通常パーツを取り外して、クリヤーパーツに組み替えます。
取り付けは下図に従って行います。

❶ 右脚：右足首

❷ 右脚：動力パイプ

クリヤーパーツの換装：左脚

※ 部分の通常パーツを取り外して、クリヤーパーツに組み替えます。
取り付けは下図に従って行います。

❶ 左脚：左足首

❷ 左脚：動力パイプ

クリヤーパーツの換装：右肩用シールド
※ 部分の通常パーツを取り外して、
クリヤーパーツに組み替えます。
取り付けは右図に従って行います。
1 右肩用シールド：シールド
A⑩
クリヤーパーツの換装：左肩用ショルダーアーマー
※ 部分の通常パーツを取り外して、
クリヤーパーツに組み替えます。
取り付けは右図に従って行います。
1 左肩用ショルダーアーマー：ショルダーアーマー
前 後
(向きに注意！)
U④
U⑩
A⑨
A⑨
1 武器：クラッカー
※2組作ります。
X③
X③
X③
X⑨とX⑩
2 武器：バズーカ弾
※2組作ります。
X⑫
X⑪
X⑯
※バズーカ弾は好きな所に飾ってください。
3 武器：バズーカ・本体
※2組作ります。
※ミゾに合わせます。
Y②
X⑬
X④
X⑤
4 武器：バズーカ・スコープ
※2組作ります。
X⑥
Z①
Z①
5 武器：バズーカの完成
※2組作ります。
X⑮
[本体]
X⑧
[スコープ]
X⑭
※ミゾに合わせます。
Y①
X⑦

❶ 完成：本体の完成

❷ 完成：武器の取り付け

※各武器のフックを引き出し、
手に持たせることができます。
フックが出しにくい場合は、
つまようじ等で起こしてください。

PERFECT GRADE MS-06 ZAKU II

CUSTOM SET #1

CLEAR BODY & WEAPONS